

MODULVER- ZEICHNIS

BACHELOR & MASTER

Inhalt Bachelor

Bachelor

- 5 ▶ Viele Wege führen zum Diplom
- 8 ▶ Many roads lead to graduation
- 11 ▶ Curriculum

Fachmodule

- 15 ▶ Animation
- 37 ▶ Camera Arts
- 47 ▶ Data Design + Art
- 59 ▶ Design Management, International
- 70 ▶ Digital Ideation
- 101 ▶ Graphic Design
- 111 ▶ Illustration Fiction
- 122 ▶ Illustration Nonfiction
- 133 ▶ Kunst & Vermittlung
- 145 ▶ Objektdesign
- 156 ▶ Spatial Design
- 172 ▶ Textildesign
- 183 ▶ Video

+++Module

- 194 ▶ Kompetenzfelder
- 204 ▶ +Colabor
- 230 ▶ +Reflect
- 249 ▶ Abendvorlesungen
- 253 ▶ Weitere Angebote

Inhalt Master

Fachmodule

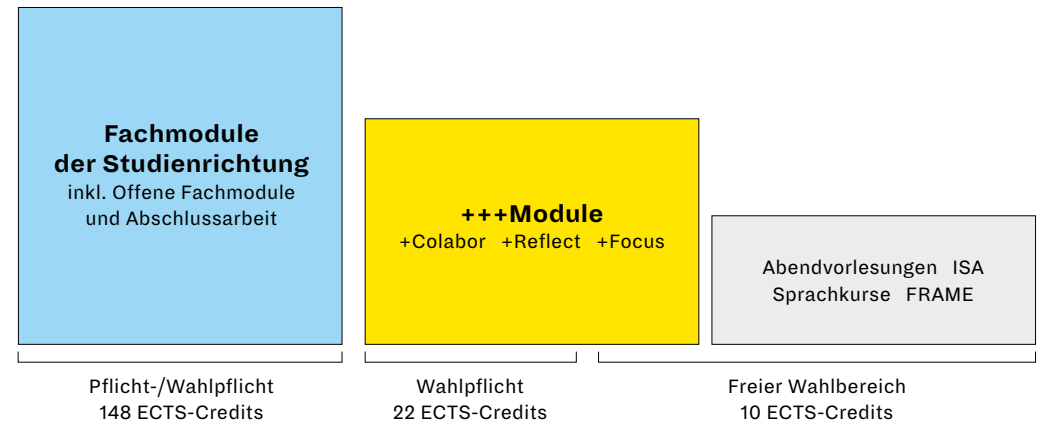
- 257 ▶ Design, Digital Ideation, Eco-Social Design, Service Design
- 272 ▶ Film, Animation
- 295 ▶ Kunst

BACHELOR

Viele Wege führen zum Diplom

In eurem Bachelor- oder Master-Studium ist eines klar: Am Ende steht das Diplom in eurer Fachrichtung. Welchen Weg ihr zu diesem Ziel hin wählt, das bestimmt ihr selbst. An der Hochschule Luzern – Design Film Kunst wollen wir euch Studierenden ermöglichen, eure professionelle Identität mit euren je eigenen Kompetenzen und Stärken individuell zu entwickeln. Das Modulverzeichnis unterstützt euch dabei und bei der Zusammenstellung eurer Ausbildungsschwerpunkte.

Das Modulverzeichnis erscheint zweimal pro Jahr und listet alle Module auf, die für die Studierenden der Hochschule Luzern – Design Film Kunst angeboten werden. Ein paar davon – nämlich der Pflichtbereich –, sind fester Bestandteil eures Studiums und müssen von allen Studierenden der Fachrichtung besucht werden. Über die Offenen Fachmodule ist es euch möglich, auch ausgewählte Module anderer Studienrichtungen zu besuchen. Innerhalb des Wahlpflichtbereichs bestimmt ihr selbst, welche Themen und Methoden ihr vertiefen möchtet. Schliesslich steht es euch im Freien Wahlbereich frei, zusätzliche Angebote zu besuchen, die ebenfalls zum Teil dem Studium angerechnet werden.



Fachmodule

Dies ist der Kern der Ausbildung innerhalb eurer Studienrichtung. Für diese Module braucht es keine Einschreibung, ihr werdet direkt von eurer Studienrichtung über das Programm informiert.

Offene Fachmodule

Ihr möchtet Kompetenzen einer anderen Disziplin erwerben? Die Offenen Fachmodule machen dies möglich. Durch sie öffnen sich jeweils am Ende des Frühlingsemesters ausgewählte Fachmodule für Studierende anderer Studienrichtungen. Wir informieren per Mail und auf MyCampus über die Einschreibefenster.

+Colabor

Die +Colabor-Module finden im Frühling statt und bringen Studierende verschiedener Studienrichtungen zusammen und regen so zum Austausch über Studienrichtungsgrenzen hinweg an. +Colabor bietet Gelegenheit, das in der Fachrichtung erworbene Wissen in neuen Kontexten anzuwenden und weiterzuentwickeln. Wir informieren per Mail und auf MyCampus über die Einschreibefenster.

+Reflect

Die +Reflect-Module bietet ein grosses Spektrum für aktuelle Fragen und Reflexionen über Kunst, Design, Ökologie, Medien, Kultur und Philosophie. Die Lehrangebote finden innerhalb von Blockwochen und Mittagsreihen statt. Wir informieren per Mail und auf MyCampus über die Einschreibefenster.

+Focus

In den +Focus-Modulen erweitert und vertieft ihr eure praktische Fertigkeiten rund um die Werkstätten und darüber hinaus. Wir informieren per Mail und auf MyCampus über die Einschreibefenster.

Abendvorlesungen

Die Abendvorlesungen bieten einen Überblick über die Kunst-, Design-, und Mediengeschichte sowie jeweils im Herbst eine transdisziplinäre Ringvorlesung zu wechselnden Themen mit Gästen.

Studierendenorganisation FRAME

Die Mitarbeit im Vorstand der Studierendenorganisation FRAME kann mit 3 ECTS-Credits pro Studienjahr im Freien Wahlbereich angerechnet werden.

Sprachkurse

Das Sprachenzentrum der HSLU bietet Kurse in neun Fremdsprachen und in Deutsch als Fremdsprache an. Ihr findet das Programm auf der Webseite ↗.

ISA

Die Interdisziplinären Studienangebote (ISA) sind eine Zusammenarbeit der HSLU mit der Universität Luzern und der Pädagogischen Hochschule Luzern. Diese inter- und transdisziplinären Module stehen Studierenden aller Departemente offen. Ihr findet eine Liste der ISA-Module entlang der sieben Kompetenzfelder in der ▶ Übersicht. Für eine aktuelle Auflistung aller Module steht euch die ISA-Webseite ↗ zur Verfügung.

Gasthörer:innen

Externe Personen können als Gasthörer:innen gekennzeichnete Module besuchen, sofern freie Plätze vorhanden sind. Weitere Infos und Anmeldung unter einschreibung@hslu.ch.

Kompetenzfelder

Alle +++Module und die meisten Module aus dem Freien Wahlbereich sind innerhalb von sieben Zukunftskompetenzen verortet, die bei jedem Modul einzeln angegeben werden. Sie dienen euch als Orientierung bei der Wahl der Module. Die Kompetenzfelder greifen Schwerpunkte aus Gesellschaft, Kultur, Technologie und Wirtschaft auf und bieten euch so die Möglichkeit, am Puls der Zeit zu studieren und eure Ausbildung gezielt zu gestalten. Ihr entscheidet, ob ihr euch auf einzelne Kompetenzen konzentriert, oder ob ihr euch ein breites Wissen und Können aufbaut. Eine Übersicht findet ihr in der [Auflistung der Module nach Kompetenzfeldern](#).

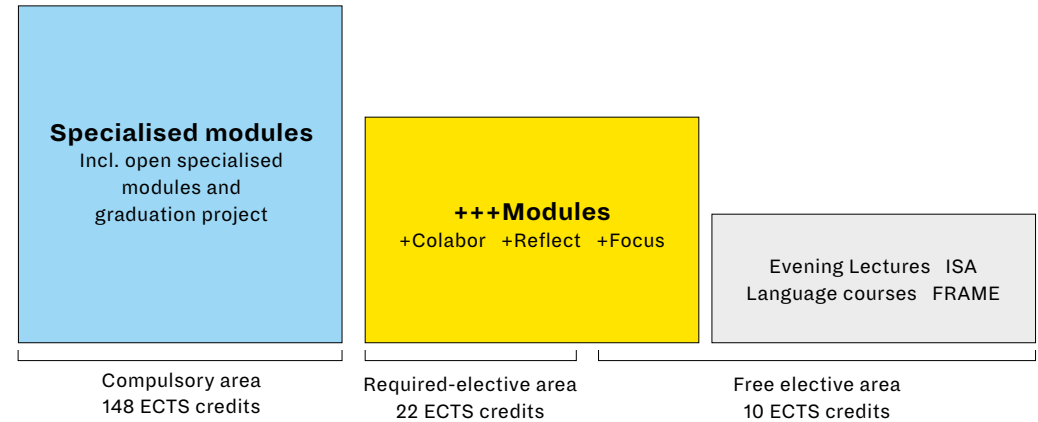
- Digitalität
- Exploratives Forschen
- Kreatives Unternehmertum
- Kritisches Denken
- Material & Praxis
- Nachhaltigkeit
- Selbstermächtigung & Engagement

Bei Fragen zu den +++Modulen und dem freien Wahlbereich steht die [Studienberatung Interdisziplinarität](#) zur Verfügung.

Many roads lead to graduation

One thing is for sure in a BA or MA programme: it will end with you obtaining a degree in your chosen specialisation. The pathway to achieving this goal is up to you, however. At the Lucerne School of Design, Film and Art, we want to give you, the students, the opportunity to develop your professional identity according to your personal skills and strengths. The module catalogue is a useful tool to achieve this and to identify the focal points of your degree programme.

The module catalogue is published twice a year and contains a complete list of modules available to the students at the Lucerne School of Design, Film and Art. Some of them—they constitute the compulsory area—are an integral part of your study programme and must be taken by all students within a given specialisation. You may also take selected modules offered by other specialisations—these are called open specialised modules. Within the required-elective area, you decide for yourself which themes and methods you would like to explore in-depth. Finally, there is the free elective area with additional courses and events that you might want to take, and some of which yield ECTS credits that count towards your programme.



Specialised modules

They deliver the core content within your specialisation. There is no need to sign up for these modules, you will be notified about the curriculum by your head of specialisation.

Open specialised modules

Would you like to acquire skills associated with another discipline? Try the open specialised modules. Towards the end of each spring semester, a selected number of specialised modules open for students of other specialisations. We will inform you about the related enrolment windows via email and on MyCampus.

+Colabor

The +Colabor modules take place in spring, bringing together students from different specialisations and fostering exchanges across disciplinary boundaries. +Colabor offers the opportunity to apply and consolidate the skills acquired in a given specialisation in new contexts. We will inform you about the related enrolment windows via email and on MyCampus.

+Reflect

The +Reflect modules provide a comprehensive platform to discuss and reflect on current issues in art, design, ecology, media, culture and philosophy. The course-related events take place during block study weeks and as a series of lunchtime classes. We will inform you about the related enrolment windows via email and on MyCampus.

+Focus

In the +Focus modules, you will develop and advance your practical skills in the workshops and beyond. We will inform you about the related enrolment windows via email and on MyCampus.

Evening lectures

Evening lectures provide an overview of the history of art, design and media and in autumn, they take the form of transdisciplinary lecture series about changing topics and with guests.

FRAME students' organisation

Engagement on the board of the FRAME students' organisation is credited with 3 ECTS credits per study year that can be made to count towards the free elective area.

Language courses

The HSLU's Language Centre offers courses in nine foreign languages and German for non-native speakers. Visit the website ↗ for a list of courses.

ISA

The Interdisciplinary Learning Programme ISA modules are offered in collaboration between the HSLU, the University of Lucerne and the University of Teacher Education Lucerne. These inter- and transdisciplinary modules are open to students from all the HSLU's Schools. You can find a list of ISA modules, sorted along seven areas of competence, in the ▶ overview. For a complete list of modules, you may also visit the ISA website ↗.

Guest auditors

External persons can attend marked modules as guest auditors, provided that places are available. Further information and registration at einschreibung@hslu.ch.

Areas of competence

All +++Modules and most modules in the free elective area are associated with one or more of seven forward-looking areas of competence that are listed for each module. They serve as an orientation aid when choosing your modules. The areas of competence mirror key issues from the realms of society, culture, technology and business and offer you the chance to keep up with the latest trends and to shape your studies according to your individual interests and needs. You decide whether you want to focus on specific competences or develop a broad set of skills and knowledge instead. You can find an [overview](#) in the list of modules by area of competence.

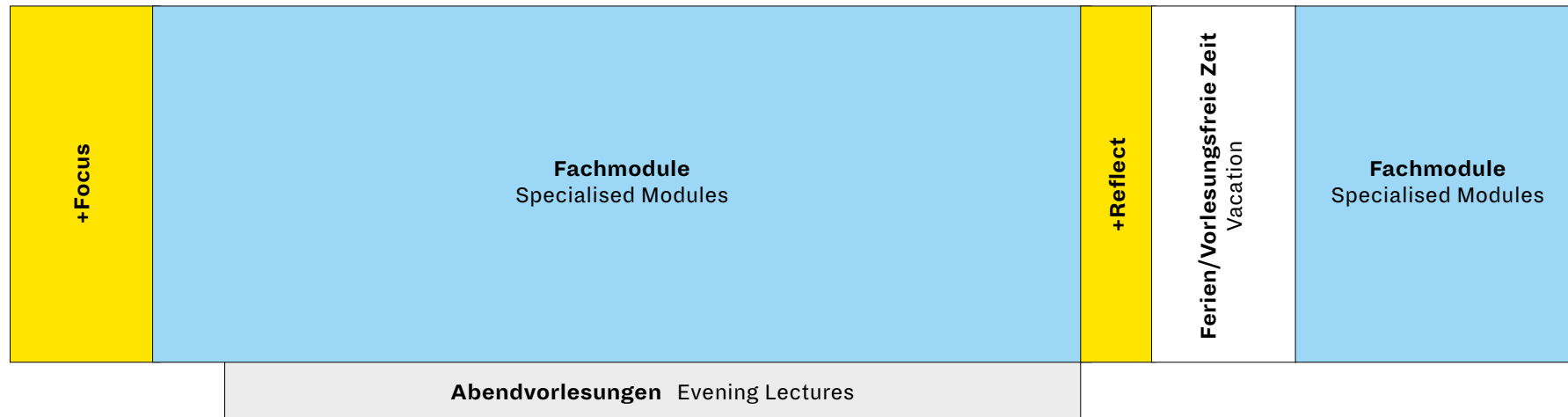
- Digitality
- Explorative Research
- Creative Entrepreneurship
- Critical Thinking
- Materials and Practice
- Sustainability
- Self-empowerment and Engagement

If you have any questions about the +++Modules and the free elective area, the Interdisciplinarity Student Counselling [is](#) available.

Curriculum

1., 3. & 5. Semester

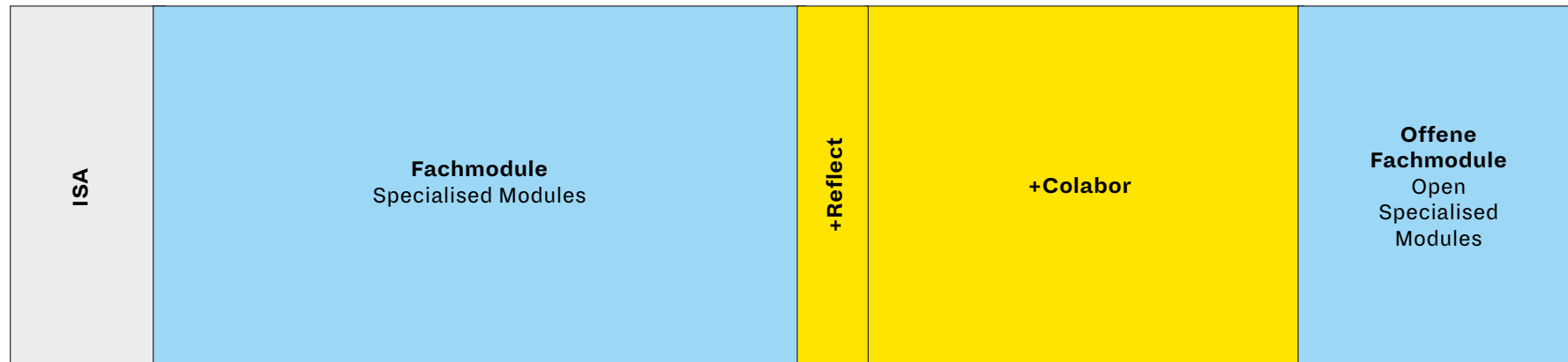
W 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 1 2 3 4 5



Curriculum

2. & 4. Semester

W 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27



Abendvorlesungen Evening Lectures

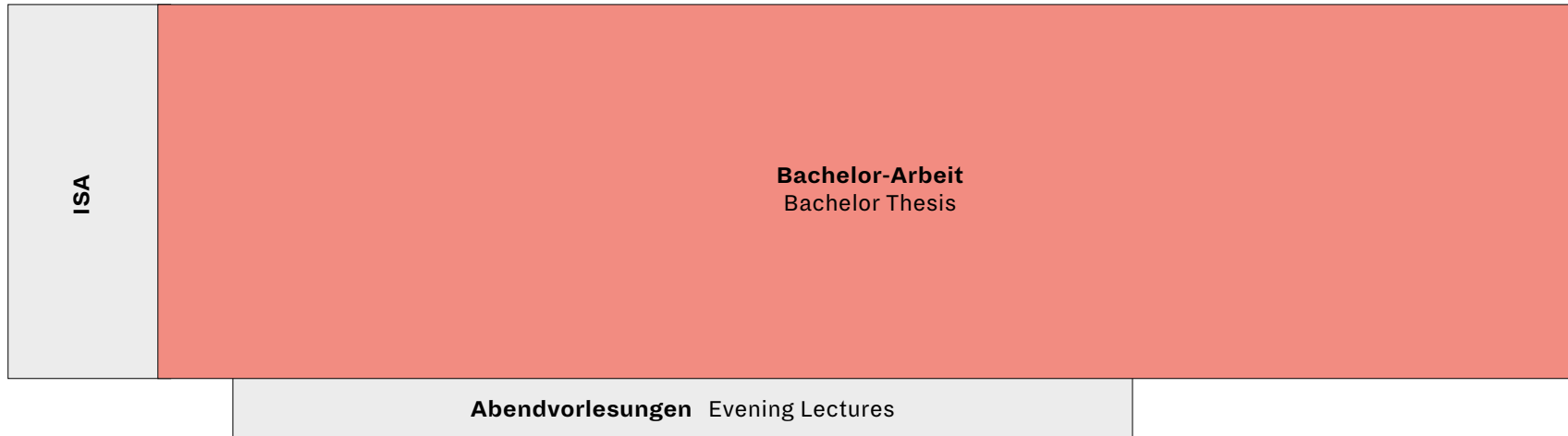
Im 4. Semester Praktikum möglich

Im 4. Semester Austausch möglich

Curriculum

6. Semester

W 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26



FACHMODULE

BACHELOR
ANIMATION

Basics III / CGI

DK.BA_AN_+CO_204.F2501

Bei dem Modul handelt es sich um einen Workshop mit fachspezifischen Vorlesungen zu folgenden Schwerpunkten:

1. Subdiv-Modeling / Sculpting / Retopology / UV Layout
2. Texturing / Mapextraction / Texturebaking
3. Character Rigging
4. Procedural Modeling and Texturing
5. PBR Shading and Lighting / Rendering / Postproduction

Semester

2

Datum

28. April – 6. Juni 2025

Dozierende

Christian Schwaller, Gastdozierende

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

9

Eintrittsvoraussetzungen

DK.AN_Basics I / CGI oder äquivalente Erfahrungen in CGI

MyCampus

DK.BA_AN_+CO_204.F2501 ↗

Worldbuilding II

DK.BA_AN_200.F2501

Die Studierenden analysieren bestehende Film- und Bildwelten. Anhand eigener Projektideen recherchieren sie eine in sich stimmige Filmwelt. Daraus entwickeln sie unter Anleitung Character Designs, die sie in Kleingruppen ausarbeiten und zur Animationsreife bringen. Ergänzend beschäftigen sie sich in einem Drehbuchworkshop mit Story-Ideen für ihre Figuren und reflektieren den eigenen Schaffensprozess in einem Journal.

Semester

2

Datum

24. Februar – 18. April 2025

Dozierende

Oswald Iten, Félicie Haymoz

Modultyp

Pflicht

Credits

3

MyCampus

DK.BA_AN_200.F2501 ↗

Basics II

DK.BA_AN_201.F2501

Aufgeteilt in Gruppen nach den jeweiligen Grundtechnologien der Animation 2D, CGI und Stop Motion werden erweiterte Grundlagen vermittelt.

In der 2D Animation gehören dazu Character Definition, Posings, Facial Expressions.

In der CGI Animation werden Digitales Sculpting, Layout Colour, Concept Render unterrichtet.

Bei der Stop Motion Animation stehen die Anpassung einer Ball and Sockett Armatur auf den Character, die Modellierung des Characters, Negativform und Abguss sowie optional Kleidung im Vordergrund.

Semester

2

Datum

24. Februar – 18. April 2025

Dozierende

Irmgard Walthert, Justine Klaiber, Christian Schwaller, Gäste

Modultyp

Pflicht

Credits

3

MyCampus

DK.BA_AN_201.F2501 ↗

Animation II

DK.BA_AN_202.F2501

Aufgeteilt in Klassen nach den jeweiligen Grundtechnologien der Animation 2D, CGI und Stop Motion werden unterschiedliche Animationsaufgaben umgesetzt.

In der 2D Animation werden Walkcycles, Character Walk, Lipsync, Acting Shot entworfen.

In der CGI Animation werden Vanilla Walk, Character Walk, Short Acting Shots entwickelt.

Bei der Stop Motion Animation stehen Walkcycles, Character Walk, Acting Shot, Interaktion mit Objekt sowie Animation mit Motion Control auf dem Programm.

Semester

2

Datum

24. Februar – 18. April 2025

Dozierende

Irmgard Walthert, Justine Klaiber, Christian Schwaller, Gäste

Modultyp

Pflicht

Credits

5

MyCampus

DK.BA_AN_202.F2501 ↗

Sound II

DK.BA_AN_203.F2501

Die Studierenden erweitern ihre Perspektive auf die Soundspur von Filmen mit der Analyse von komplexeren Filmtönen sowie Workshops zur Rolle von Musik und Filmtönenmischung. Die Studierenden planen und entwerfen Tonkonzepte für ihre individuellen Arbeiten und setzen diese bis zur Fertigstellung um. Sie nehmen selbständig Foleys auf, editieren und mischen ihre Projekte. Sie erhalten dazu mündliches oder schriftliches Feedback in einer Gruppen- oder Einzel-Mix-Session im Tonstudio, wo ihr Projekt gemischt wird.

Semester

2

Datum

31. März – 11. April 2025

Dozierende

Thomas Gassmann, Jeroen Visser, Christian Sollberger

Modultyp

Pflicht

Credits

1

Eintrittsvoraussetzungen

Grundwissen in:

- Recording mit Studio Equipment im Foley-Raum
- Foley- und Voice-Recording
- Reaper-Software: Editing/ Panning/ Reverb

MyCampus

DK.BA_AN_203.F2501 ↗

Experimental Animation

DK.BA_AN_210.F2501

Im Modul werden experimentelle Formate wie «Tagebuchfilm» oder «Collection Movie» dazu genutzt, mit verschiedenen filmischen Formen und Erzählstrukturen zu experimentieren. Erlerntes Wissen und Fertigkeiten werden vertieft und durch experimentelles Arbeiten erweitert. Die Studienfahrt zum Animationsfilm Festival Annecy wird dazu genutzt, Materialien und Inhalte zu sammeln, die anschliessend an der Hochschule weiterbearbeitet und für kurze Filmprojekte verwendet werden. Die Studierenden befassen sich experimentell mit den Möglichkeiten von Rhythmus, Dramaturgie und Erzählstruktur.

Semester

2

Datum

24. Februar – 18. April 2025

Dozierende

Gerd Gockell, Maja Gehrig

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

6

MyCampus

DK.BA_AN_210.F2501 ↗

Expanded Animation

DK.BA_AN_211.F2501

Die Studierenden lernen verschiedene Aspekte der Animation in Bezug auf Architektur, darstellende Künste, Interaktion und zukünftige Formate (Augmented Reality/Virtual Reality) kennen. In kleinen Gruppen entwickeln und realisieren sie eine kurze animierte Geschichte für einen Raum.

Semester

2

Datum

24. Februar – 18. April 2025

Dozierende

François Chalet, Patrick Portmann

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

6

Eintrittsvoraussetzungen

Grundlagen des Storytellings aus dem Modul Worldbuilding I

MyCampus

DK.BA_AN_211.F2501 ↗

Research and Analysis of Images

DK.BA_AN_250.F2501

Ausgehend vom Thema «Worldbuilding» werden Bilder und Filme inhaltlich, formal und stilistisch analysiert, miteinander verglichen und im gesellschaftlich-historischen Kontext reflektiert.

Dies geschieht anhand von spielerischen Übungen, close readings, Recherchen und gemeinsamen Diskussionen. Zudem wird die sprachliche sowie audiovisuelle Vermittlung eigener Analysen geübt.

Semester

2

Datum

17.–21. Februar 2025

Dozierende

Oswald Iten

Modultyp

Pflicht

Credits

2

MyCampus

DK.BA_AN_250.F2501 ↗

Writing Workshop 1

DK.BA_AN_260.F2501

The central point is on perceiving one's own impulses and imaginations, finding one's own language, sound and rhythm. On the basis of particular writing experiments, confidence in imaginations, writing abilities and knowledge of dramaturgical and narrative techniques will be promoted. The reading and analysis of examples from film, theatre and literature show how existing strategies can be discovered, appropriated and productively applied into a ongoing creative process. The debate about the participants' texts additionally point to a practice that's indispensable for professional work: formulating productive feedback and accepting criticism in order to be able to integrate it independently into one's own work.

The workshop takes place in a small group. Individual work and group discussions alternate. It is not consecutive and can be chosen semesterwise from 2nd to 5th semester.

Semester

2

Date

17. February – 25. July 2025

Lecturers

Johanna Lier

Modul type

Minor

Credits

1

MyCampus

DK.BA_AN_260.F2501 ↗

Expanded Animation II

DK.BA_AN_400.F2501

Die Studierenden erwerben Wissen und Fähigkeiten rund um Expanded Animation. Sie entwickeln in Gruppenarbeit eine Geschichte im Raum. Sie entfalten dabei ihr eigenes künstlerisches Potenzial.

Ergänzt wird das Modul durch eine Theoriewoche: Animierte Dokumentarfilme und politische Animationsfilme sind ein wichtiger aktueller Trend. Dank der Auseinandersetzung mit relevanten Filmen erhalten die Studierenden einen Einblick in die vielfältigen inhaltlichen und formalen Möglichkeiten des Animationsfilms, sich mit Realität und Zeitgeschichte, aber auch der eigenen Biografie auseinanderzusetzen. Ausserdem lernen die Studierenden, journalistische Gattungen (Dokumentarfilm, Essayfilm, Reportage) zu unterscheiden und reflektieren die Unterschiede zwischen Information, Engagement, politischem Diskurs, Satire und Propaganda.

Semester

4

Datum

24. Februar – 18. April 2025

Dozierende

François Chalet, Patrick Portmann, Christian Gasser

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

12

Eintrittsvoraussetzungen

Empfohlen: Besuch von «Expanded Animation I» sowie «Grundlagen des Storytelling für Expanded Animation»
Projekt aus dem Modul Worldbuilding I

MyCampus

DK.BA_AN_400.F2501 ↗

Experimental Narration

DK.BA_AN_401.F2501

In diesem Modul entwickeln die Studierenden ein eigenes kurzes Projekt, basierend auf ihren persönlichen Interessen und Themen. Ziel ist es, über eine Palette von stilistischen, formalen, technischen und soundbasierten Experimenten, der eigenen Arbeitsweise auf die Spur zu kommen. Nach einer zweiwöchigen Labor-Phase widmen sich die Studierenden ohne technische, inhaltliche oder methodische Einschränkungen ihrem persönlichen Projekt. Ergänzt wird das Modul durch eine Theoriewoche: Animierte Dokumentarfilme und politische Animationsfilme sind ein wichtiger aktueller Trend. Dank der Auseinandersetzung mit relevanten Filmen erhalten die Studierenden einen Einblick in die vielfältigen inhaltlichen und formalen Möglichkeiten des Animationsfilms, sich mit Realität und Zeitgeschichte, aber auch der eigenen Biografie auseinanderzusetzen. Ausserdem lernen die Studierenden, journalistische Gattungen (Dokumentarfilm, Essayfilm, Reportage) zu unterscheiden und reflektieren die Unterschiede zwischen Information, Engagement, politischem Diskurs, Satire und Propaganda.

Semester

4

Datum

24. Februar – 18. April 2025

Dozierende

Maja Gehrig, Gerd Gockell, Johanna Lier, Jeroen Visser

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

12

MyCampus

DK.BA_AN_401.F2501 ↗

VFX II

DK.BA_AN_402.F2501

In einzelnen Workshops werden Themen der VFX Produktion vermittelt. Dazu gehören Grundlagen derameratechnik, Keying-Tracking, HDRI sowie weitere Themen in den Bereichen prozedurales Arbeiten, Pipeline und Postprocessing. Die einzelnen Elemente werden dann in einer VFX Produktion zur Anwendung gebracht.

Ergänzt wird das Modul über eine Theoriewoche: Animierte Dokumentarfilme und politische Animationsfilme sind ein wichtiger aktueller Trend. Dank der Auseinandersetzung mit relevanten Filmen erhalten die Studierenden einen Einblick in die vielfältigen inhaltlichen und formalen Möglichkeiten des Animationsfilms, sich mit Realität und Zeitgeschichte, aber auch der eigenen Biografie auseinanderzusetzen. Ausserdem lernen die Studierenden, journalistische Gattungen (Dokumentarfilm, Essayfilm, Reportage) zu unterscheiden und reflektieren die Unterschiede zwischen Information, Engagement, politischem Diskurs, Satire und Propaganda.

Semester

4

Datum

24. Februar – 18. April 2025

Dozierende

Tim Markgraf, Gäste

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

12

Eintrittsvoraussetzungen

Grundkenntnisse Bildproduktion

MyCampus

DK.BA_AN_402.F2501 ↗

Qualification I (Motion Design)

DK.BA_AN+_410.F2501

Using a simple task, students experiment with the effect of the interplay of moving image, text or typography and sound, regardless of the technology.

Open specialised module

Semester

4

Date

9. June – 4. July 2025

Lecturers

Oliver Aemisegger, Gäste

Modul type

Related

Credits

6

MyCampus

[DK.BA_AN+_410.F2501 ↗](#)

Qualification II (Unity)

DK.BA_AN+_411.F2501

Mittels einfacher Übungen und kleiner Projekte erarbeiten sich die Studierenden interaktive Szenen in Unity oder vergleichbarer Software.

Offenes Fachmodul

Semester

4

Datum

9. Juni – 4. Juli 2025

Dozierende

Tim Markgraf

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

6

Eintrittsvoraussetzungen

Computeraffinität

MyCampus

DK.BA_AN+_411.F2501 ↗

White Card

DK.BA_AN_412.F2501

In this module, artistic or applied projects from previous modules are continued; the specific content is therefore based on the students' individual projects.

Semester

4

Date

9. June – 4. July 2025

Lecturers

Mentor*innen

Modultype

Related

Credits

6

MyCampus

DK.BA_AN_412.F2501 ↗

Begleitung Seminararbeit

DK.BA_AN_450.F2501

Das Modul soll die Lust am konzeptionellen Bearbeiten von individuellen, studiumsrelevanten Fragestellungen stärken. Der Inhalt bestimmt die Form des fertigen Produktes: Was eignet sich am besten zur Bearbeitung des gewählten Themas: Ein klassisches akademisches Paper oder eher ein populärwissenschaftlicher Podcast? Ein anspruchsvolles Videoessay oder doch eher ein Sachcomic? Wichtig – und notenrelevant – ist in jedem Fall die Tiefe der inhaltlichen Auseinandersetzung mit dem Thema. Das Format wurde im vorangegangenen Methodenmodul bestimmt, in diesem Modul geht es in die Produktionsphase, in der die Studierenden punktuell

Semester

4

Datum

17.–21. Februar 2025

Dozierende

Tina Ohnmacht, Stefanie Bräuer

Modultyp

Pflicht

Credits

2

Eintrittsvoraussetzungen

Bestandenes Modul DK.BA_AN_350.22

MyCampus

DK.BA_AN_450.F2501 ↗

Exchange Logbook II

DK.BA_AN_451.F2501

Together with the mentor, a topic and a format are defined which the students use to analyse the university and the curriculum and to compare it with their home university.

The interim results are discussed in regular meetings and adapted or extended as necessary.

In self-study, students document their experiences over the course of the semester, collecting them in sketchbooks or through short animations and gain further insights through research and interviews with the people involved.

Semester

4

Date

17. February – 4. July 2025

Lecturers

Jürgen Haas

Modul type

Related

Credits

3

MyCampus

DK.BA_AN_451.F2501 ↗

Writing Workshop 3

DK.BA_AN_460.F2501

The central point is on perceiving one's own impulses and imaginations, finding one's own language, sound and rhythm. On the basis of particular writing experiments, confidence in imaginations, writing abilities and knowledge of dramaturgical and narrative techniques will be promoted. The reading and analysis of examples from film, theatre and literature show how existing strategies can be discovered, appropriated and productively applied into a ongoing creative process. The debate about the participants' texts additionally point to a practice that's indispensable for professional work: formulating productive feedback and accepting criticism in order to be able to integrate it independently into one's own work.

The workshop takes place in a small group. Individual work and group discussions alternate. It is not consecutive and can be chosen semesterwise from 2nd to 5th semester.

Semester

4

Date

17. February – 4. July 2025

Lecturers

Johanna Lier

Modul type

Minor

Credits

1

MyCampus

DK.BA_AN_460.F2501 ↗

Bachelor-Arbeit künstlerisch-gestalterisch

DK.BA_AN_600.F2501

In this module, the practical bachelor thesis is implemented. The project developed in the previous module is implemented according to professional standards. Students define their respective positions in the team and thereby either deepen the specialisations they have found during their studies or their generalist orientation in the individual project.

Semester

6

Date

17. February – 27. June 2025

Lecturers

Jürgen Haas, mentors

Modultype

Core

Credits

21

MyCampus

DK.BA_AN_600.F2501 ↗

Bachelor-Präsentation

DK.BA_AN_601.F2501

Students work independently or in groups to develop a presentation on the production process of the final project (making of) and the final thesis itself. In doing so, they improve their skills in presentation forms and their personal appearance. A strong emphasis is placed on the design and dramaturgy of the presentation as well as referencing their own work.

Semester

6

Date

30. June – 4. July 2025

Lecturers

Jürgen Haas

Modultype

Core

Credits

3

MyCampus

DK.BA_AN_601.F2501 ↗

Bachelor-Arbeit schriftlich

DK.BA_AN_650.F2501

The written Bachelor's thesis is based on a self-chosen, clearly formulated question and a research interest. Specific object and/or cultural analyses are combined with a theoretical perspective. To this end, the Bachelor's thesis includes relevant secondary works to an appropriate extent in addition to the creative-artistic objects as primary sources. It is characterised by a correct handling of this source material and careful language. As the thesis is designed to be knowledge-oriented, it presents both its own analysis results and conclusions as well as a reflection on the connection between the written Bachelor's thesis and the creative/artistic Bachelor's project.

Semester

6

Date

17. February – 27. June 2025

Lecturers

Tina Ohnmacht, Stefanie Bräuer

Modultype

Core

Credits

6

MyCampus

DK.BA_AN_650.F2501 ↗

BACHELOR

CAMERA ARTS

Visual Narrative II

DK.BA_CA_200.F2501

Um die Produktion ihres ersten Fotobuchs und einer Gruppenausstellung als Teil eines Langzeitprojekts zu erleichtern, werden die Studierenden an spezialisierten Workshops teilnehmen, die sich auf die Erstellung von Fotobüchern und das Design von Ausstellungen konzentrieren. Während des gesamten Prozesses profitieren sie von individuellem Coaching durch führende Experten der professionellen Welt, die Anleitung zu technischen Aspekten, Foto- und Textbearbeitung sowie Design bieten. Die Fähigkeit der Studierenden, fundierte Entscheidungen zu treffen, ihre Methodik zu gestalten, ihre Erzählfähigkeiten zu verfeinern und aktiv an Klassendiskussionen teilzunehmen, wird eine entscheidende Rolle bei der Bewertung ihrer Arbeit spielen.

Semester

2

Datum

24. Februar – 18. April 2025

Dozierende

Laia Abril, Taiyo Onorato, Brian Paul Lamotte, Wolfgang Brückle, Gäste

Modultyp

Pflicht

Credits

12

Eintrittsvoraussetzungen

Bestehen vorhergehender Module / Englischkenntnisse erforderlich (mindestens B2 Niveau).

MyCampus

DK.BA_CA_200.F2501 ↗

Offenes Studio I

DK.BA_CA+_210.F2501

Die Studierenden lernen, in einer kooperativen und Mixed-Media-Umgebung individuelle oder Gruppenprojekte aus einer visuellen Erzähl- und sozial relevanten Perspektive zu entwickeln. Durch Recherche, kleine Aufgaben, offene Diskussionen und praktische Fallstudien entwickeln sie kritisches Denken. Das Modul bietet verschiedene Arten von Kollaborationen an, die sich jährlich ändern können. Ein Ausflug zu «Les Rencontres de la Photographie» in Arles, Frankreich, bietet den Studierenden die Möglichkeit, an einem renommierten Fotofestival teilzunehmen, Ausstellungen zu besuchen und sich mit Verlagsmessen zu beschäftigen, um ihre Fähigkeiten im kritischen Umgang mit dem Kunst- und Designbereich zu verbessern. Darüber hinaus führt ein Workshop mit einem Gast die Studierenden in relevante transdisziplinäre Themen ein, wie Ausstellungsdesign, kuratorische Fähigkeiten, Buchbearbeitung und -gestaltung.

Offenes Fachmodul

Semester

2

Datum

9. Juni – 4. Juli 2025

Dozierende

Salvatore Vitale, Gäste

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

6

Eintrittsvoraussetzungen

vorangegangene Modulen wurden bestanden oder nach Vereinbarung / Englischkenntnisse erforderlich (mindestens B2 Niveau)

MyCampus

DK.BA_CA+_210.F2501 ↗

Was ist visuelle Kultur?

DK.BA_CA_250.F2501

In der Lehrveranstaltung werden Fragen nach der Bedeutung, Macht und Aussagefähigkeit von Bildern in Alltag und Kunst gestellt. Vergangene und gegenwärtige Beispiele werden dabei berücksichtigt. Wie lassen sich Bilder versprachlichen und welche Methoden sind bei ihrer Lektüre anzuwenden? Welche Rolle spielt der jeweilige Mediengebrauch für die Deutung, welche das Wissen über kulturelle Zusammenhänge, welche das persönliche Interesse? Welche Fragestellung ist wann sinnvoll? Beschreibung und Deutung von Bildern und von den (künstlerischen, dokumentarischen, propagandistischen und anderen) Kontexten, die für diese Deutung wichtig sind, werden eingeübt. Die Veranstaltung bietet Raum für die Auseinandersetzung mit kulturellen Mustern in Allegorien, Zitaten, Symbolen und Metaphern in Alltag und Kunst.

Semester

2

Datum

17.–21. Februar 2025

Dozierende

Caroline von Courten

Modultyp

Pflicht

Credits

2

Eintrittsvoraussetzungen

Bestehen vorhergehender Module / Englischkenntnisse erforderlich (mindestens B2 Niveau).

MyCampus

DK.BA_CA_250.F2501 ↗

Transmedia Storytelling II

DK.BA_CA_400.F2501

In Gruppen entwickeln die Studierenden ihre transmedialen Erzählungen unter Verwendung nicht-linearer Erzähltechniken und mindestens zwei Medienformaten. Unter der Anleitung der Dozierenden gestalten sie die einzelnen Medienumgebung und erlernen dabei, klare und kohärente Verbindungen zwischen ihnen zu schaffen. Die Studierenden erwerben Fähigkeiten im Umgang mit Online- und Offline-Medien und verfeinern ihre Fähigkeiten im Projektentwurf und -management. Durch verschiedene Workshops vertiefen sie ihre technischen und redaktionellen Kompetenzen, darunter 3D-Modellierung, grundlegende Programmierung, Sounddesign sowie Schnitt- und Pitching-Techniken. Zusätzlich arbeiten sie an einem kuratorischen Projekt für eine gemeinsame Ausstellung, um ihre multimedialen Fähigkeiten weiter zu verfeinern.

Semester

4

Datum

24. Februar – 18. April 2025

Dozierende

Salvatore Vitale, Thomas Knüsel, Wolfgang Brückle, Gäste

Modultyp

Pflicht

Credits

12

Eintrittsvoraussetzungen

Bestehen vorhergehender Module / Englischkenntnisse erforderlich (mindestens B2 Niveau)

MyCampus

DK.BA_CA_400.F2501 ↗

Offenes Studio II

DK.BA_CA+_410.F2501

Das «Offene Studio II» bietet eine laborähnliche Umgebung und legt den Schwerpunkt auf Raum für Selbststudium und Experimente.

Die Studierenden bekommen die Gelegenheit, eigene Projekte oder Themenbereiche, die während des engmaschigen Curriculums nicht fertiggestellt oder genügend bearbeitet werden konnten, zu bearbeiten beziehungsweise fertigzustellen und dabei von Coachings zu profitieren. Ausstellungsbesuche sowie der Besuch des Fotografiefestivals «Les Rencontres d'Arles» in Frankreich fördern kritisches Denken und Diskurs und ermöglichen eine intensive Auseinandersetzung mit gesellschaftlich relevanten Themen, internationalen Künstlern, kuratorischen Methoden, Präsentationsstrategien und redaktionellen Praktiken.

Offenes Fachmodul

Semester

4

Datum

9. Juni – 4. Juli 2025

Dozierende

Ann-Christin Bertrand, Taiyo Onorato, Gäste

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

6

Eintrittsvoraussetzungen

Erfolgreicher Abschluss aller vorangegangenen Module des jeweiligen Studiengangs (da es sich um ein offenes Fachmodul handelt, können Studierende unterschiedlicher Fachrichtungen teilnehmen).

Englischkenntnisse notwendig (mindestens BA2-Level).

MyCampus

DK.BA_CA+_410.F2501 ↗

Schlüsselpositionen der Kulturtheorie

DK.BA_CA_450.F2501

Die Lehrveranstaltung dient einer Erarbeitung von Kenntnissen der allgemeinen Kulturtheorie beziehungsweise der Cultural Studies: Identitätstheorie, Gendertheorie, Kunsttheorie, Ideologiekritik, Globalisierungskritik, Ethno-psychoanalyse, Identitätspolitik und so weiter, jeweils in Bezug auf Phänomene der Bildkultur.

Semester

4

Datum

17.–21. Februar 2025

Dozierende

Wolfgang Brückle

Modultyp

Pflicht

Credits

2

Eintrittsvoraussetzungen

Vorangegangene Module wurden bestanden / Englischkenntnisse erforderlich (mindestens B2 Niveau).

MyCampus

DK.BA_CA_450.F2501 ↗

Bachelor-Arbeit künstlerisch-gestalterisch

DK.BA_CA_600.F2501

Die Studierenden definieren individuell oder als Team ein Thema, das ihren Interessen entspricht und sie inhaltlich und/oder technisch fordert. Während des folgenden kreativen Prozesses arbeiten sie selbstständig beziehungsweise mit Unterstützung durch Key-Mentor/innen. Sie strukturieren ihre zur Verfügung stehende Zeit von der Ideenfindung bis zur fristgerechten Abgabe des Bachelor-Projekts selbstständig. Das im Studium erworbene Wissen bezüglich Recherche, Konzeptentwicklung und kreativer Bildfindung setzen sie gezielt ein. Sie suchen eine Interpretation des gewählten Themas, die visuell intelligent und formal überzeugend ist, und setzen sie technisch professionell um. Sie definieren ein bestimmtes Zielpublikum und entwerfen ihre Arbeiten im Hinblick auf dieses.

Semester

6

Datum

17. Februar – 4. Juli 2025

Dozierende

Ann-Christin Bertrand, Salvatore Vitale, Laia Abril, Taiyo Onorato, Nicolas Polli, Wolfgang Brückle

Modultyp

Pflicht

Credits

21

Eintrittsvoraussetzungen

Vor Beginn des Abschlussmoduls müssen alle gemäss Reglement notwendigen Studienleistungen abgeschlossen sein / Englischkenntnisse erforderlich (mindestens B2 Niveau)

MyCampus

DK.BA_CA_600.F2501 ↗

Bachelor-Präsentation

DK.BA_CA_601.F2501

Die Studierenden vertreten ihre künstlerisch-gestalterische Bachelor-Arbeit vor einer Jury, bestehend aus internen wie externen Fachleuten. Für diesen Anlass wird ihre Auftrittskompetenz individuell trainiert.

Die Präsentation findet zum einen direkt vor den ausgestellten Werken innerhalb der «Werkschau» als auch in Form einer PDF-Präsentation vor der Jury statt.

Semester

6

Datum

17.–18. Juni 2025

Dozierende

Ann-Christin Bertrand, Salvatore Vitale, Laia Abril, Caroline von Courten, Wolfgang Brückle, externe Prüfer*in

Modultyp

Pflicht

Credits

3

Eintrittsvoraussetzungen

Vor Beginn des Abschlussessemesters müssen alle gemäss Reglement notwendigen Studienleistungen abgeschlossen sein / Englischkenntnisse erforderlich (mindestens B2 Niveau)

MyCampus

DK.BA_CA_601.F2501 ↗

Bachelor-Arbeit schriftlich

DK.BA_CA_650.F2501

Die schriftliche Bachelor-Arbeit basiert auf einer selbst gewählten, klar formulierten Fragestellung und einem Erkenntnisinteresse. Konkrete Objekt- und/oder Kulturanalysen werden verbunden mit einer theoretischen Perspektive. Zu diesem Zweck bezieht die Bachelor-Arbeit neben den gestalterisch-künstlerischen Objekten als primäre Quellen auch relevante Sekundärwerke in angemessenem Mass mit ein. Sie zeichnet sich durch einen korrekten Umgang mit diesem Quellenmaterial und eine sorgfältige Sprache aus. Da die Arbeit erkenntnisorientiert angelegt ist, legt sie sowohl die eigenen Analyseergebnisse und Schlüsse dar, wie auch eine Reflexion über den Zusammenhang zwischen schriftlicher Bachelor-Arbeit und gestalterischem/künstlerischem Bachelor-Projekt.

Semester

6

Datum

5.-16. Mai 2025

Dozierende

Wolfgang Brückle, Dozierende der Fachtheorie und/oder künstlerisch-wissenschaftlicher Praktiken

Modultyp

Pflicht

Credits

6

Eintrittsvoraussetzungen

Vor Beginn des Abschlussessemesters müssen alle gemäss Reglement notwendigen Studienleistungen abgeschlossen sein.

MyCampus

DK.BA_CA_650.F2501 ↗

BACHELOR

DATA DESIGN

+ ART

Play 2

DK.BA_DDA_200.F2501

Das Modul «Play 2» erschliesst den Studierenden einen spielerischen Zugang zur methodischen Nutzung von immersiven und virtuellen Räumen. Ausgangslage sind die im Modul «Think 2» entwickelten 3D-Datenartefakte. Mithilfe von photogrammetrischen Technologien werden sie digitalisiert, im Datenportfolio katalogisiert und für Bespielungen in virtuellen Umgebungen aufbereitet. Mithilfe von VR-Brillen experimentieren die Studierenden mit unterschiedlichen Darstellungsformen, Skalierungsstufen und Anordnungen ihrer Datenmodelle und kontextualisieren sie im virtuellen Raum in Form von Landschaften und Räumen. Dadurch werden sie räumlich erlebbar bzw. begeh- und diskutierbar. Gemeinsam reflektieren, bewerten, testen und adaptieren die Studierenden ihre Datenmodelle. Aus den gewonnenen Erkenntnissen leiten sie eine Konzeptidee für eine digitale Datensculpuren ab, die im physischen Raum erlebbar wird (AR). Ausgehend vom persönlichen Datenportfolio mit den analogen und digitalen Datenartefakten sowie den im ersten Teil des Moduls «Play 2» gewonnenen virtuell-räumlichen Erkenntnissen fokussiert der zweite Teil des Moduls «Play 2» auf die Konzipierung und Umsetzung von virtuellen Datensculpuren für den öffentlichen Raum, die frei zugänglich sind. Die freie Projektarbeit wird durch Inputs und Coachings ergänzt. Das Modul wird durch einen Schreibkurs begleitet. Die Studierenden verfassen unter Berücksichtigung unterschiedlicher Schreibstile mehrere Kurztexte zu ihrem Modulthema.

Semester

2

Datum

24. Februar – 17. März 2025

Dozierende

Pascal Berger, Makus Zank, Petra Hasler, N.N.

Modultyp

Pflicht

Credits

6

MyCampus

DK.BA_DDA_200.F2501 ↗

Think 2

DK.BA_DDA_201.F2501

Das Modul «Think 2» befähigt die Studierenden, selbstständig dreidimensionale Datenobjekte mit einfachen Methoden zu recherchieren, weiterzuentwickeln, in den Werkstätten zu materialisieren und zu kommunizieren. Mit Methoden des analogen Rapid Prototypings, der digitalen 3D-Modellierung und des 3D-Drucks erkunden die Studierenden explorativ die Möglichkeiten und Grenzen der Darstellung von Information im Raum. Im Verlauf des Moduls erstellen die Studierenden ein persönliches Datenportfolio, das mit verschiedensten Formaten textlicher und räumlicher Information bespielt wird. Im iterativen Prozess werden die Studierenden regelmässig durch individuelles Coaching unterstützt. Die variantenreichen 3D-Datenartefakte wiederum dienen als thematische Diskussionsgrundlage und zur Vorbereitung des «Moduls Play 2». Sie werden zum Abschluss des Moduls in Form einer Desk Expo ausgestellt und präsentiert.

Das Modul wird durch einen Schreibkurs begleitet. Die Studierenden verfassen unter Berücksichtigung unterschiedlicher Schreibstile mehrere Kurztexte zu ihrem Modulthema.

Semester

2

Datum

24. Februar – 21. März 2025

Dozierende

Pascal Berger, Petra Hasler, N.N.

Modultyp

Pflicht

Credits

6

MyCampus

DK.BA_DDA_201.F2501 ↗

DataStudio

DK.BA_DDA+_210.F2501

Die Studierenden betreiben für die Zeit des Moduls ein gemeinsames Data Studio mit der Intention, die eigene Tätigkeit, Position und Haltung an eine interessierte Öffentlichkeit zu tragen. Zu diesem Zweck konzipieren die Studierenden kollaborativ ein Angebot oder Produkt, erarbeiten redaktionell Inhalte und nutzen Mittel der visuellen Kommunikation und diese an eine Zielgruppe zu kommunizieren.

Offenes Fachmodul

Semester

2

Datum

10. Juni – 4. Juli 2025

Dozierende

Max Frischknecht, Fabienne Burri

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

6

MyCampus

DK.BA_DDA+_210.F2501 ↗

Catch 2

DK.BA_DDA_250.F2501

Im Modul «Catch 2» werden die Studierenden in die Frage eingeführt, was Wissen ist und wie es in unterschiedlichen Kontexten hergestellt, genutzt und verhandelt werden kann. Daten werden als mögliche Wissensquellen neben Text und Bild in einen grösseren Zusammenhang gesetzt. Die Studierenden setzen sich mit weiterführenden Grundlagen und Begrifflichkeiten der Datenkompetenz auseinander, wobei sowohl quantitative wie auch qualitative Aspekte berücksichtigt werden. Im Hinblick auf eine eigene Praxis faktenbasierter Argumentation werden in themenspezifischen Übungen beantwortbare Fragestellungen formuliert und kritisch diskutiert sowie in kurzen Texten reflektiert und dokumentiert. Mit sprachlichen Mitteln werden so Recherchegrundlagen für die Entwicklung von Designprojekten gelegt.

Semester

2

Datum

17.–21. Februar 2025

Dozierende

Birk Weiberg

Modultyp

Pflicht

Credits

2

MyCampus

[DK.BA_DDA_250.F2501 ↗](#)

Play 4

DK.BA_DDA_400.F2501

Im Modul «Play 4» experimentieren die Studierenden mit der narrativen und interaktiven Darstellung von Daten im Raum. Die im Modul «Think 4» entstandenen Datenvisualisierungen interpretieren sie neu und nutzen sie zur Konzeption und Bespielung einer interaktiven Medieninstallation. Die Studierenden experimentieren mit den gestalterischen und narrativen Möglichkeiten, datengetriebene Information für die Öffentlichkeit im Raum zugänglich zu machen. Im iterativen Prozess erstellen sie Testumgebungen, die sie diskutieren, reflektieren und weiterentwickeln. Die nötigen Aspekte zum Raum wie der Raumperzeption (z. B. Tiefe, Licht, Skalierung, Mate, ...), Bewegung (z. B. Perspektive, Projektion, Interaktion Auge / Körper) oder der räumlichen Verzerrung (mediale Räume und ihre Bewegungsmechanismen) werden in gezielten Inputs und Workshops vermittelt. Das Modul «Play 4» befähigt die Studierenden, Informations- und Datenvisualisierungen in einer medialen Umgebung unter Einbezug von narrativen und interaktiven Aspekten prototypisch umzusetzen und im räumlichen Grossformat zu testen. Die Studierenden werden in ihren Projekten individuell oder in Gruppen gecoacht. Die Schlusspräsentation findet im inszenierten Raum statt.

Semester

4

Datum

24. März – 17. April 2025

Dozierende

Michael Flückiger, Max Frischknecht, Thomas Knüsel

Modultyp

Pflicht

Credits

6

MyCampus

DK.BA_DDA_400.F2501 ↗

Think 4

DK.BA_DDA_401.F2501

Das Modul «Think 4» ist die Fortsetzung der Modulreihe «Think 1 bis 3» und fokussiert auf die Recherche und den visuellen Umgang mit mittleren bis grösseren Datenmengen. Die Studierenden recherchieren aus verschiedenen Datenquellen und lernen verschiedene Datenvisualisierungsmethoden kennen. Sie unterscheiden zwischen Fokus- und Kontextdaten, nutzen gegebenenfalls Echtzeitdaten und importieren diese selbstständig über Programmierungsschnittstellen wie APIs in ihre Visualisierungen. Im Vordergrund steht die Recherche und Entwicklung eines datengetriebenen visuellen Repertoires zum Modulthema und dessen Dokumentation. Themenspezifische Inputs und Übungen ergänzen den Unterricht. Begriffe der Künstlichen Intelligenz (KI) und des Machine Learnings (ML) werden beispielhaft eingeführt und kontextualisiert. Im Rahmen der Schlusspräsentation werden die Resultate im Grossformat präsentiert und im Plenum reflektiert, diskutiert und weiterentwickelt. Die visuellen Inhalte dienen als Grundlage für das Modul «Play 4».

Semester

4

Datum

17. Februar – 14. März 2025

Dozierende

Michael Flückiger, Max Frischknecht, Christian Schneider

Modultyp

Pflicht

Credits

6

MyCampus

[DK.BA_DDA_401.F2501 ↗](#)

Data Performance

DK.BA_DDA+_410.F2501

In diesem Modul entwickeln wir in eine Kollaboration mit Spatial Design ein datenbasiertes Workspace Design für eine innovative Lehrumgebung. Der Entwurf basiert auf einer detaillierten Analyse zuvor erhobener Daten zu Nutzerverhalten und Arbeitsweisen.

Ausgehend von diesen Daten untersuchen die Studierenden, wie räumliche Strukturen optimal gestaltet werden können, um Motivation, Konzentration und Zusammenarbeit zu fördern. Die Nutzeranalysen bilden die Grundlage für die Entwicklung eines flexiblen, anpassbaren Prototyps, der im neuen Gebäude umgesetzt und im Studienjahr 25/26 kontinuierlich weiter entwickelt wird.

Offenes Fachmodul

Semester

4

Datum

10. Juni – 4. Juli 2025

Dozierende

Michael Flückiger, N.N.

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

6

MyCampus

DK.BA_DDA+_410.F2501 ↗

Catch 4

DK.BA_DDA_450.F2501

Im Modul «Catch 4» lernen die Studierenden unterschiedliche wissenschaftliche und redaktionelle Texte über Daten und Design kennen. Ausgehend von eigenen Erfahrungen, einer Recherche zu selbst gewählten Themenstellungen oder laufenden Projekten praktizieren sie ein wissenschaftliches Schreiben, das in eigenen kurzen Texten erprobt wird und in eine längere Textarbeit mündet. Ziel ist das Schreiben eines zusammenhängenden, längeren Textes, der einen argumentativen Beitrag zu einem Fachthema erbringt.

Semester

4

Datum

17.–21. März 2025

Dozierende

Petra Hasler

Modultyp

Pflicht

Credits

2

MyCampus

DK.BA_DDA_450.F2501 ↗

Bachelor-Arbeit künstlerisch-gestalterisch

DK.BA_DDA_600.F2501

In der künstlerisch-gestalterische Bachelor-Arbeit konzipieren die Studierenden im mentoriertem Selbststudium ein eigenes Projekt zu einem anspruchsvollen datengetriebenen Thema. Die Studierenden planen den eigenen Gestaltungsprozess, legen die darin vorgesehenen Methoden fest und entwickeln einen entsprechenden Zeitplan für das Projekt, sie erarbeiten die theoretischen Grundlagen zu ihrem Abschlussprojekt und fassen Inhalt und Ziel ihres Vorhabens für die Bachelor-Arbeit in einem überarbeiteten Exposé zusammen, das sie einer Kommission präsentieren und das von der Studienrichtungsleitung und den Mentor/innen genehmigt werden muss. Die Studierenden führen die Projektarbeit selbstständig weiter und werden im Entwicklungsprozess durch Mentor/innen begleitet, vertiefen und/oder erweitern ihre gestalterischen Kompetenzen und steuern ihre Prozesse so, dass sie zum Semesterabschluss in der Lage sind, das Projekt der Abschlusskommission zu präsentieren.

Semester

6

Datum

17. Februar – 27. Juni 2025

Dozierende

Interne und externe Mentor:innen, Abschlusskommission Bachelor

Modultyp

Pflicht

Credits

21

Eintrittsvoraussetzungen

Vor Beginn des Abschlussessemesters müssen alle gemäss Reglement notwendigen Studienleistungen abgeschlossen sein.

MyCampus

DK.BA_DDA_600.F2501 ↗

Bachelor-Präsentation

DK.BA_DDA_601.F2501

Die Studierenden präsentieren ihre Bachelor-Arbeit verbal der Abschlusskommission mittels einer analogen und/oder digitalen Präsentation sowie mit einer didaktisch durchdachten Inszenierung, die auf den theoretischen Hintergrund eingeht, das Thema ihrer Arbeit und dessen Kontext vorstellt, den zugrunde liegenden Entwicklungs- und Umsetzungsprozess wiedergibt und die weiterführenden Konsequenzen der Arbeit analysiert. In der Präsentation der Bachelor-Arbeit können alle Ausbildungsinhalte abgerufen werden. Deren projektspezifische Beantwortung und Gewichtung ist Teil der Aufgabe. Ziel der künstlerisch-gestalterischen Bachelor-Arbeit und deren Präsentation ist es, die Berufsbefähigung unter Beweis zu stellen.

Semester

6

Datum

16.–20. Juni 2025

Dozierende

Interne und externe Mentor:innen, Abschlusskommission
Bachelor

Modultyp

Pflicht

Credits

3

Eintrittsvoraussetzungen

Vor Beginn des Abschlussessemesters müssen alle gemäss Reglement notwendigen Studienleistungen abgeschlossen sein.

MyCampus

DK.BA_DDA_601.F2501 ↗

Bachelor-Arbeit schriftlich

DK.BA_DDA_650.F2501

Die schriftliche Bachelor-Arbeit basiert auf einer selbst gewählten, klar formulierten Fragestellung und einem Erkenntnisinteresse sowie der systematischen Reflektion der Datengrundlage der praktischen Bachelor-Arbeit. Dies umfasst die Datensuche, -erfassung, -beurteilung und -aufbereitung. Konkrete Analyseformen – von visuellen und technologischen Analysen über Analysen einzelner Case-Studies bis hin zu Objekt- und Kulturanalysen – werden verbunden mit einer theoretischen Perspektive. Die schriftliche Bachelor-Arbeit zeichnet sich durch einen korrekten Umgang mit diesem Quellenmaterial und eine sorgfältige Sprache aus. Da die schriftliche Bachelor-Arbeit erkenntnisorientiert angelegt ist, legt sie sowohl die eigenen Analyseergebnisse und Schlüsse dar, wie auch eine Reflexion über den Zusammenhang zwischen schriftlicher Bachelor-Arbeit und gestalterisch-künstlerischem Bachelor-Projekt.

Semester

6

Datum

17. Februar – 27. Juni 2025

Dozierende

Sebastian Hoggenmüller, Birk Weiberg, Ulrike Felsing

Modultyp

Pflicht

Credits

6

Eintrittsvoraussetzungen

Vor Beginn des Abschlussessemesters müssen alle gemäss Reglement notwendigen Studienleistungen abgeschlossen sein.

MyCampus

DK.BA_DDA_650.F2501 ↗

BACHELOR

DESIGN

MANAGEMENT,

INTERNATIONAL

Practices 2

DK.BA_DM_200.F2501

Facilitating learning in organisations is the key theme of the module. Students observe and listen with openness to the unknown. Using a variety of practical methods, students become aware of their blind spots while identifying patterns of interaction in groups of people working and living together. Students work in teams to identify the future they want to create or co-create and plan how to get there.

Course title: Facilitating Learning Processes

Semester

2

Date

24. February – 18. April 2025

Lecturers

Sibylle Schempf, Nicolò Luppino

Modul type

Core

Credits

6

MyCampus

DK.BA_DM_200.F2501 ↗

Operations 2

DK.BA_DM_201.F2501

The module consists of four different courses: «Business thinking» which addresses the manager's job, metrics for businesses, logic for business, and understanding of business as a central human endeavour. «Accounting» which focuses on the philosophy and mechanics of accounting, concepts of double-entry bookkeeping and account structure. «Marketing» which deals with marketing concepts regarding strategy and branding. «Project Management» which introduces the fundamentals of project management skills and tools for planning, budgeting and organising activities.

Each course is worth 1.5 ECTS.

Semester

2

Date

24. February – 18. April 2025

Lecturers

Jorge Hirter, Thomas Gysler, Christina Neylan, Marcel Samstag

Modul type

Core

Credits

6

MyCampus

DK.BA_DM_201.F2501 ↗

Transformation Lab

DK.BA_DM+_210.F2501

Achieving the 2030 Agenda requires intentional transformations through shared notion and collective effort from all actors. By exploring one's proximity, students become aware of challenges and opportunities embedded in our daily lives, as well as acquire personally transformative experiences. Such experiential understanding would, in the meantime, help to advance the United Nations (UN) 2030 Agenda.

The transformation lab is directed towards more effective practices. Students learn to use tools to think about the future and transform current realities into better ones. Learners learn to recognise current practices and collectively envision possibilities.

Open specialised module

Semester

2

Date

9. June – 4. July 2025

Lecturers

Xiaocun Zhu, Jorge Frascara, Aurelio Todisco

Modul type

Related

Credits

6

MyCampus

DK.BA_DM+_210.F2501 ↗

Design Research

DK.BA_DM_250.F2501

The module Design Research offers an overview into qualitative and quantitative research practised by organisations. The module's focus is on understanding various methodologies in the field of design with specific emphasis on design ethnography: observing people, their activities, and interactions with other people, artefacts, and environments; having valuable conversations with people. The challenge of the module is to distinguish between the different approaches and methods and how to select methods that are appropriate to problems, their contexts and project constraints. Students learn to design with and by, not for people.

Semester

2

Date

17.–21. February 2025

Lecturers

Hans Kaspar Hugentobler, Guillermina Noel

Modul type

Core

Credits

2

MyCampus

[DK.BA_DM_250.F2501 ↗](#)

Practices 4

DK.BA_DM_400.F2501

The module offers an immersion into the field and discipline of service design management at the intersection of service design, service management systems, and the post-industrial society.

The focus of the module is on researching, analysing, and synthesising service concepts and service environments with specific emphasis on value co-creation.

The challenge of the module is to see services as complex interactive product-service systems composed of tangible and intangible elements

Semester

4

Date

24. February – 18. April 2025

Lecturers

Hans Kaspar Hugentobler, Sibylle Schempf

Modultype

Core

Credits

6

MyCampus

DK.BA_DM_400.F2501 ↗

Operations 4

DK.BA_DM_401.F2501

It is indispensable to understand the complex dynamics of people and planet, so as to adapt to the rapidly changing world. In this module an intersection issue/theme between human and nature will be explored. Not only “things” but their implications in the local and global context will be examined. Meanwhile, our current assumptions and awareness will be reflected in order to engage in transformations. Design management for resilience requires re-thinking, re-connecting, re-building to achieve the UN’s 2030 Agenda for Sustainable Development.

The name of the course is: Design Management for Resilience

Semester

4

Date

24. February – 18. April 2025

Lecturers

Xiaocun Zhu

Modul type

Core

Credits

6

MyCampus

DK.BA_DM_401.F2501 ↗

Enabling Innovation

DK.BA_DM_410.F2501

The module offers an immersion into the field of innovation as a driver of value creation to meet the needs of individuals, communities, institutions, and governments.

The focus of the module is on innovations across societal, organisational and the business part of institutional settings.

The challenge of the module is to plan simultaneously across types of innovation and combine understandings from activities of people with patterns of organisational contexts.

Semester

4

Date

9. June – 4. July 2025

Lecturers

Hans Kaspar Hugentobler, Sibylle Schempf

Modul type

Core

Credits

6

MyCampus

DK.BA_DM_410.F2501 ↗

Visual Thinking

DK.BA_DM_450.F2501

Students exercise diagrammatic and analogical ways of representing content. They practise developing stand-alone and sequential images.

Semester

4

Date

17.–21. February 2025

Lecturers

Jorge Frascara, Aurelio Todisco

Modultype

Core

Credits

2

MyCampus

DK.BA_DM_450.F2501 ↗

Bachelor Thesis

DK.BA_DM_600.F2501

Students design an intervention to address a systemic area. They investigate the situation, its contexts and the stakeholders involved in a systemic manner to learn and understand what is needed to improve the situation, to re-frame the understanding of the problems, and to engage in an iterative design process. They define criteria to guide them through the development of adequate interventions. They design the process and select design research methods to respond to the problems and the context. The work is documented in the Bachelor's thesis, as detailed in the guidelines for Bachelor's theses. Students receive support through mentoring.

Semester

6

Date

24. February – 6. June 2025

Lecturers

Guillermina Noël, Jorge Hirter, Hans Kaspar Hugentobler, Xiaocun Zhu, Katharina Herzog

Modultype

Core

Credits

27

MyCampus

DK.BA_DM_600.F2501 ↗

Bachelor Thesis Presentation

DK.BA_DM_601.F2501

Students present the key message from their Bachelor's thesis paper and argue how they are making a difference with their thesis projects (goals, process, findings, and strategies) to stakeholders and future employers. They design the best possible communication strategy to convey their ideas. The presentation takes place in the context of the school's final exhibition.

Semester

6

Date

9. June – 4. July 2025

Lecturers

Guillermina Noël, Jorge Hirter, Hans Kaspar Hugentobler, Xiaocun Zhu, Katharina Herzog

Modultype

Core

Credits

3

MyCampus

DK.BA_DM_601.F2501 ↗

BACHELOR

**DIGITAL
IDEATION**

Algorithms and data structures for creative tech

I.BA_ADCREA

Datum

17. Februar – 31. Mai 2025

Modultyp

Pflicht

Credits

6

Eintrittsvoraussetzungen

OOPCREA visited

Ideation Culture Lab 2

DK.BA_DI_150_IDCL2.F2501

Oberthema «Wählen»

Wie gehe ich mit Herausforderungen und Möglichkeiten um, um meinen Zielen näher zu kommen?

Als Unterstützung der interdisziplinären Zusammenarbeit bietet Ideation Culture Lab Raum für Persönlichkeitsentwicklung und Standortbestimmung innerhalb des Studiums. Das Oberthema des 2. Semesters «wählen» definiert sich durch die aktuelle Studiensituation und gliedert sich in Themen wie etwa Methoden & Skills, Kommunikationskompetenz, Zeitmanagement (Work-Life-Balance), Ego-Development, Ideation und Besuche – dh. Es werden Gäste aus der Praxis eingeladen und Exkursionen zu Firmen gemacht. Die Studierenden haben, gemäss dem Oberthema des Moduls, die Möglichkeit, die Modulinhalte weitgehend selbst zu bestimmen

Semester

2

Datum

17. Februar – 5. Juli 2025

Dozierende

Marc Pilloud, Franziska Trefzer

Modultyp

Pflicht

Credits

3

MyCampus

DK.BA_DI_150_IDCL2.F2501 ↗

Science Fiction and Speculative Fiction

DK.BA_DI_151_SCIFI.F2501

Das Modul vermittelt die Grundlagen zu Science-Fiction und Speculative Fiction. Die Studierenden untersuchen selbstständig Geschichten, Filme oder Animationen des Science-Fiction und Speculative Fiction, reflektieren diese kritisch in Bezug auf darin enthaltene Zukunftsvorstellungen sowie deren Auswirkungen. Desweiteren sollen die Studierenden erstmalige, neuartige Praktiken, Gesten, Haltungen von Menschen und Menschengruppen in alltäglichen Situationen beobachten und visuell festhalten. Dieses design-ethnographische Material inspiriert dazu, über mögliche Zukünfte nachzudenken und bestehende Annahmen mit künstlerischen Prototypen zu hinterfragen. Es sollen zudem kreative Zukunftsgeschichten geschrieben werden, die spektakulär, überraschend sind, immer im Sinne von «was ist vorstellbar?».

Semester

2

Datum

17. Februar – 5. Juli 2025

Dozierende

Ute Klotz, Bettina Minder

Modultyp

Pflicht

Credits

3

MyCampus

DK.BA_DI_151_SCIFI.F2501 ↗

Computer Graphics (Design)

DK.BA_DI_152_COMGD.F2501

Dieses Modul vermittelt die technischen, gestalterischen und wahrnehmungspsychologischen Grundlagen für die Darstellung von digitalen Bildern und schafft Voraussetzungen, diese bewusst und kompetent hardwarenah zu verwenden. Die Studierenden des Fokus Design verwenden ein 3D-Programm und generieren Gegenstände und Figuren mit Texturen, Materialien und Animationen und beleuchtete Umgebungen. In Einzel- und Gruppenarbeiten lösen die Studierenden gestalterische und konzeptionelle Übungen zu vorgegebenen Themen. Dabei werden die Möglichkeiten und Eigenheiten der Computergrafik erforscht, ausgereizt und herausgefordert.

Semester

2

Datum

17. Februar – 5. Juli 2025

Dozierende

Fabio Quaggiotto

Modultyp

Pflicht

Credits

3

MyCampus

DK.BA_DI_152_COMGD.F2501 ↗

Kickstart Webdevelopment

DK.BA_DI_153_KIWEB.F2501

Die Studierenden nähern sich in konzeptioneller Weise aktuellen Technologien für statische und bewegte Bildschirm-Typografie und -Layout. Sie lernen die technischen Grundlagen für den Aufbau einer zeitgemässen Website: HTML, CSS, Javascript und web-spezifischen flexiblen Rastern (responsive web design).

Semester

2

Datum

17. Februar – 31. Mai 2025

Dozierende

Hanna Züllig

Modultyp

Pflicht

Credits

3

MyCampus

DK.BA_DI_153_KIWEB.F2501 ↗

Mentoring 2. Semester

DK.BA_DI_154_MEN2.F2501

In den Fachmentoraten werden domänenspezifische Fachkompetenzen in Ergänzung und Erweiterung zum Pflichtstudium weiter geschärft. Die Studierenden vertiefen sich selbständig innerhalb eines spezifischen Fachgebietes (z.B. Illustration, Typografie, Audio, Video, Objektdesign, Raumdesign, 3D Animation, etc.). Die Inhalte werden spezifisch für das jeweilige Mentorat verbindlich vereinbart.

Die Studierenden definieren zu Beginn des Moduls gemeinsam mit einer fachspezifischen Mentor_in, welche Thematik oder Fragestellung sie erarbeiten werden und formulieren ein selbstgestecktes Ziel. Während des Semesters werden sie innerhalb eines Mentorats betreut und entwickeln ihre Kenntnisse anhand der gemeinsam festgelegten Fragestellungen.

Semester

2

Datum

17. Februar – 5. Juli 2025

Dozierende

Marc Pilloud

Modultyp

Wahl

Credits

3

MyCampus

DK.BA_DI_154_MEN2.F2501 ↗

Digital Design Plus – Re-thinking the Web Standards

DK.BA_DI_155_DIDES.F2501

Interaktive Websites und mobile Apps sind das zentrale Medium für Kommunikation unserer Zeit. Die Studierenden konzipieren, gestalten und programmieren eine Responsive-Website zu einem vorgegebenen Projektthema. Sie werden angeregt, in einem kreativen und experimentellen Ansatz verbreitete Web-Standards und – Konventionen kritisch zu hinterfragen; und sie erforschen neue Darstellungen des Web- Designs.

Semester

2

Datum

28. April – 5. Juli 2025

Dozierende

Gordan Savicic, David Schwarz

Modultyp

Pflicht

Credits

6

MyCampus

DK.BA_DI_155_DIDES.F2501 ↗

Wearable Futures

DK.BA_DI+_156_NF1.F2501

Wearable Futures beschäftigt sich inhaltlich mit verschiedenen Themenfeldern, wie u.a. Sensorik, digitaler Mobilität, Cyborgism, Internet of Things, Transhumanismus und der Algorithmisierung des Alltags. Wearable Futures sucht den kritischen Diskurs und einen differenzierten Umgang und Blick auf neue und bestehende sensor-basierte und data-fizierte Anwendungen. Es geht um die Entwicklung von Szenarien & Konzepten mit Speculative & Critical Design Elementen, um die Mensch-Mensch Kommunikation, um Mensch-Maschinen Schnittstellen, deren Machbarkeit bzw. Wünschbarkeit (preferable futures). Das Modul fördert angehende Designer*innen und Künstler*innen darin gestalterische Haltungen einzunehmen und sich sinn- und wert-zentriert zu positionieren. Im Modul werden konkrete, körperbezogene, funktionsorientierte oder spekulativ-künstlerische Interaktionen und Objekte entwickelt. Wir untersuchen, wie diese Objekte mit dem eigenen Körper interagieren, welche sozial-kulturelle Rollen sie spielen und wie sie sich mit anderen Lebewesen und Technologien austauschen. Die Studierenden entwickeln Prototyping-Skills und künstlerisch-gestalterische Kompetenzen im Umgang mit digitalen Technologien.

Offenes Fachmodul

Semester

2

Datum

9. Juni – 5. Juli 2025

Dozierende

Gordan Savicic

Modultyp

Wahl

Credits

6

MyCampus

DK.BA_DI+_156_NF1.F2501 ↗

Studio Physical Prototyping

I.BA_170_STUPR.F2501

In diesem Modul bauen Studierende physische interaktive Objekte. Nach dem Prinzip «Bauen um zu Entwerfen» stellen sie Prototypen aus verschiedenen Materialien her, verwenden dabei verschiedene Fabrikationstechniken, und reichern sie mit digitaler Elektronik an.

Die Studierenden setzen sich mit der Handhabung und Haptik von physischen Materialien und Objekten auseinander, und bauen daraus in der Holzwerkstatt oder mit Fabrikationsmaschinen interaktive Objekte – einfache Gadgets, Interaktionsgeräte oder reaktive Skulpturen. Um diese zu beleben, schreiben sie einfache Mikrokontroller-Programme (z.B. Arduino) und lernen, damit einen Schaltkreis auf einer Steckplatine (Breadboard) zu steuern. Damit wird gezeigt wie man den Computer mit der physischen Welt verbinden kann, indem einerseits Eingänge (wie z. B. Sensoren, Buttons, etc.) sowie Ausgänge (Lichter, Motoren, etc.) autonom gesteuert werden.

Semester

2

Datum

24. Februar – 15. März 2025

Modultyp

Pflicht

Credits

3

Eintrittsvoraussetzungen

Studierende des Fokus Design müssen vor Beginn des Moduls die Einführung in die Holzwerkstatt absolviert haben.

Studio Information Aesthetics & Engineering

I.BA_171_STUIN.F2501

Daten und Information sind heute allgegenwärtig – eine Herausforderung unserer Zeit besteht darin, diese lesen, interpretieren und nutzbar zu machen. Visualisierung von Daten und Informationsgrafik leisten dafür einen Schlüsselbeitrag indem sie unseren visuellen Sinn ansprechen. Dieses Modul untersucht die Rolle von Datenvisualisierung und Informationsgrafik für verständliche Kommunikation, das Erkennen von Mustern in grossen Datenmengen und damit auch Fragen der Ästhetik und visuellen Gestaltung von informativen Darstellungen, die auch losgelöst von ihrer kommunikativen Funktion untersucht werden können.

Dieses Modul stellt die Flexibilität von technischen Visualisierungstools den gestalterischen Herausforderungen bei der Informationsvermittlung gegenüber.

Als Informationsgestalter üben die Studierenden in diesem Kurs Tätigkeiten der Recherche, Interpretation und Aufbereitung von Daten, nehmen eine eigene Position ein im Hinblick auf eine zu erzählende Data-Story, vermitteln diese mit visuell-gestalterischen Methoden und setzen ihre eigenen programmiertechnischen Fähigkeiten zur Erstellung von massgeschneiderten Visualisierungstools ein.

Semester

2

Datum

24. März – 12. April 2025

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

3

Studio Emerging Technologies

I.BA_172_STUEM.F2501

Die Studierenden entdecken die Zukunft durch den Entwurf von Experience Prototypen für auftauchende Technologien (Emerging Technologies). Sie verschaffen einen Überblick über die geschichtliche Co-Emergenz von Technologie, Design und Interface.

Aufgrund von Literaturrecherchen (wissenschaftliche Artikel, Tech-Blogs, Science Fiction), Interviews (Lab-Besuchen, Gespräche mit Entwicklern) und kontextuellen Brainstormings erstellen die Studierenden Design-Szenarios und -Storyboards für mögliche Zukünfte.

Sie untersuchen eine aus einer vorgegebenen Auswahl gewählte Technologie und entwerfen Experience Prototypen (Geräte, Anwendungen und/oder Inhalte). Auf diesen basierend simulieren sie Nutzer-Erfahrungen, entwickeln Anwendungskonzepte und vertiefen ausgewählte Aspekte, um der antizipierten Erfahrung möglichst nahe zu kommen (Fidelity).

Sie reflektieren die Botschaft des Mediums, sowie gesellschaftliche Auswirkungen und Akzeptanz, und diskutieren ethische Fragen. Sie analysieren Risiken und Chancen der neuen Technologien und der darauf basierenden Anwendungen und schätzen gesellschaftlich und technologisch ab, wann diese neuen Medien auftauchen werden.

Semester

2

Datum

24. März – 12. April 2025

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

3

Eintrittsvoraussetzungen

empfohlen:

- The History of Creative Sparks (SPARK)
- Digital Technologies Fundamental (DIGITECH)
- User Experience Design & Engineering (UX)

Studio Physical Prototyping extended

I.BA_173_STUPX.F2501

In diesem Modul werden die Ergebnisse des Moduls «Studio Physical Prototyping» in Projektarbeit vertieft und erweitert. Nach dem Prinzip «Bauen um zu Entwerfen» entwickeln Studierende einen funktionsfähigen Prototypen eines interaktiven Objekts mit angemessenen Fabrikationstechniken und reichern es mit digitaler Elektronik an. Sie vertiefen dabei Aspekte der projektgerechten Fabrikation, der digitalen Programmierbarkeit durch einen Mikrokontroller und der Steuerung durch elektronische Schaltkreise. Mit Sensoren lassen sie die Prototypen auf physikalische Messgrößen (z.B. Temperatur oder Feuchtigkeit) oder auf manuelle Eingaben (z.B. Druck oder Bewegung) reagieren, und implementieren die entsprechenden Schaltungen in Form von robust gelöteten Schaltkreisen. In einem iterativen Entwurfsprozess entwickeln und optimieren sie diese Prototypen im Hinblick auf Form und Produktsprache, aber auch auf Aspekte der Ergonomie und Sicherheit.

Semester

2

Datum

24. März – 12. April 2025

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

3

Eintrittsvoraussetzungen

Besuch von I.BA_161_STUPROT.16 (StudioPhysicalPrototyping) empfohlen

Beautiful Mathematics

I.BA_180_MATBF.F2501

Beautiful Mathematics macht mathematische Gesetzmässigkeiten visuell und auditiv erfahrbar. Beautiful Mathematics bietet damit einen neuen Blick auf die Mathematik. Der Computer hat ganz neue Felder der Mathematik eröffnet, z.B. Fraktale oder Conway's Game of Life, bei denen eine einfach programmierbare Regel eine unermessliche Formenvielfalt hervorbringt. Die Studierenden lernen in diesem Kurs den Computer als Sandkasten für die Erforschung der Mathematik zu brauchen und diese so sichtbar, hörbar und damit für sich und andere erfahrbar zu machen. Studierende erforschen in diesem Kurs Zusammenhänge zwischen menschlichem ästhetischen Empfinden und mathematischer Regelmässigkeit.

Semester

2

Datum

21. April – 7. Juni 2025

Modultyp

Pflicht

Credits

3

Development for Web & Mobile

I.BA_181_DEWEB.F2501

«Always bet on JavaScript»: Javascript ist aus dem Internet nicht mehr wegzudenken und spielt auch für Multi-Channel Apps (Web-/Mobile-/Desktop-) die zentrale Rolle. Durch ihre Verwendung in der Spielentwicklung und sogar auf Mikrocontrollern wird diese Sprache immer wichtiger, und steht insbesondere für Digital Ideation im Mittelpunkt.

Die Studierenden erlernen die Entwicklung einer JavaScript basierten einfachen App sowohl für Web, Mobile und Desktop (Multi-Channel-App) mit aktuellen Technologien. Im Modul werden verschiedene Typen von Apps vorgestellt und verglichen. Die Studierenden lernen verschiedene Frameworks und Datenformate kennen und gewinnen einen Überblick über bisherige und aktuelle Technologien und Architekturen von Web/Mobile/Desktop-Apps.

Die notwendigen Grundlagen (HTML, CSS, JavaScript und mindestens ein JS-Framework) lernen die Studierenden bei der gemeinsamen Implementierung einer einfachen Web-, Mobile- und Desktop-App kennen. Die App wird als Team umgesetzt, wobei jeweils zwei Studierende im Pair-Programming einzelne Aspekte umsetzen. Die Erfahrungen und die Erkenntnisse werden ausgetauscht, diskutiert und vertieft, sodass die Studierenden am Ende dieses Moduls

- eine Idee der Mächtigkeit der multiparadigmatischen Sprache JavaScript haben,
- sich in der Vielfalt der Typen von Apps (z.B. Web Apps, Progressiv Web Apps, Hybrid Apps, JS-Native Apps, Native Apps und Desktop Apps), Bibliotheken, Frameworks (z.B. Node.js, Electron, etc.), Transpilern und der hohen Dynamik im Feld rund um JavaScript orientieren können,
- die Ähnlichkeiten und Unterschiede von Java und JavaScript kennen,
- einen Überblick über bisherige und aktuelle Technologien und Architekturen von Web/Mobile/Desktop-Apps haben (z.B. Klassische Web App vs. Single Page Web App, MVC vs. Flux, App Zustände und funktionale Programmierung, etc.).

Diese Modul lebt von und mit dem aktuellen Web/Mobile-Entwickler-Groove aus Dynamik, Flexibilität und Vielfalt.

Semester

2

Datum

17. Februar – 5. April 2025

Modultyp

Pflicht

Credits

3

Eintrittsvoraussetzungen

Algorithmen & Datenstrukturen (AD) oder Algorithmic Thinking & Programming 2 (PRG2) muss vor diesem Modul, oder parallel dazu besucht werden.

Computer Graphics (Informatik)

I.BA_182_COMGI.F2501

Dieses Modul vermittelt die technischen, gestalterischen und wahrnehmungsphysiologischen Grundlagen für die Darstellung von digitalen Bildern und schafft Voraussetzungen, diese bewusst und kompetent hardwarenah zu verwenden.

Im Hinblick auf die Anwendung in Games und 3D-Animation lernen sie den Aufbau digitaler 3D-Modelle und Grundlagen der 3D-Darstellung kennen, also z.B. Renderingarten, Grafikpipeline und -hardware. Sie verstehen 3D spezifische Eigenheiten wie Beleuchtungsmodelle, Bumpmapping, Texturen, und Transformationen.

Die Studierenden werden in eine Computergrafikbeschreibungssprache eingeführt und verfassen digitalen Code. Sie können selber ein 3D Modell codieren, und dieses in einem 3D-Programm bearbeiten und optimieren. Sie können diese Modelle mit Hilfe von Code platzieren, beleuchten und rendern. In Einzelarbeit lösen die Studierenden gestalterische und programmiertechnische Übungen zu ausgewählten Themen von 2D und 3D Computergrafik. Dabei werden die Möglichkeiten und Eigenheiten der Computergrafik erforscht, ausgereizt und herausgefordert.

Die Kursresultate werden als Musterbeispiele für spezifische Technologien in Form einer experimentellen Bildserie mit eigener Sprache aufbereitet und präsentiert.

Semester

2

Datum

28. April – 7. Juni 2025

Modultyp

Pflicht

Credits

3

Ideation Culture Lab 4

DK.BA_DI_250_IDCL4.F2501

IDCLAB 4 – Oberthema «Vertiefen»

Wie nutze ich die Studienmitte um mich in ausgewählten Gebieten zu vertiefen?

Als Unterstützung der interdisziplinären Zusammenarbeit bietet Ideation Culture Lab Raum für Persönlichkeitsentwicklung und Standortbestimmung innerhalb des Studiums. Ideation Culture Lab 4 fokussiert auf die Auseinandersetzung mit der Arbeitswelt. Im Team wird ein Bild dieser Welt entwickelt und in Einzelarbeit oder im Tandem eine Vorstellung von möglichen Rollen als Berufsperson entworfen. Das entstandene berufliche Profil soll in der Folge in verbaler und bildnerischer Form nach aussen kommuniziert werden und Studierende präzisieren ihr eigenes Profil und dessen Kommunikation. Mögliche Anlässe für die Auseinandersetzung mit der Berufswelt sind ein Auslandssemester, Teilnahmen an Wettbewerben, Arbeitseinsätze im In- und Ausland mit Bezug zum Studium, Bewerbungen für Praktikumsstellen, etc. Das Erstellen dazu nötiger Bewerbungsunterlagen (z.B. das eigene Portfolio) und Vorgehen im Bewerbungsprozess werden bei Bedarf begleitet und in der Gruppe reflektiert.

Die Studierenden können weitere Themen einbringen, über deren Eignung im Kollektiv entschieden wird.

Semester

4

Datum

17. Februar – 5. Juli 2025

Dozierende

Angie Ebeling-Born, Anja Sitter

Modultyp

Pflicht

Credits

3

MyCampus

DK.BA_DI_250_IDCL4.F2501 ↗

Social Implications of Digital Media (Term Paper)

DK.BA_DI_251_SOCIM.F2501

Das Modul befasst sich mit gesellschaftspolitisch relevanten Themen, die mit dem Phänomen der Medialisierung einhergehen. Dabei setzen sich die Studierenden gezielt mit den Einflüssen der digitalen Medien auseinander und erkennen deren Implikationen für unterschiedliche Akteur:innen in der Gesellschaft. Studierende sind gefordert, sich zur differenzierten Meinungsbildung sorgfältig mit dem zeitgenössischen Diskurs auseinanderzusetzen. Zu Beginn des Semesters wird ein Themenkatalog vorgestellt, den die Studierenden proaktiv mitgestalten. Das Modul dient als Plattform, um ausgewogen sowohl die erheblichen Möglichkeiten und Vorteile als auch die Gefahren und Nachteile der Vernetzung zu thematisieren.

Das Modul ist der Rahmen zum Verfassen einer Seminararbeit: Die Studierenden wählen selbständig eine spezifische Themenstellung innerhalb des übergreifenden Modulthemas zu gesellschaftlichen Konsequenzen digitaler Medientechnologien aus, mit der sie sich vertieft auseinandersetzen. Dazu recherchieren sie entsprechende Literatur und verfassen eine durch ein Exposé vorbereitete schriftliche Arbeit, in der sie eine eigenständige Argumentation mit Fragestellung, These und Konklusion entwickeln. Sie dokumentieren die erprobten Methoden wissenschaftlichen Arbeitens in einem begleitenden Lernprotokoll.

Semester

4

Datum

17. Februar – 5. Juli 2025

Dozierende

Stefanie Bräuer

Modultyp

Pflicht

Credits

3

MyCampus

DK.BA_DI_251_SOCIM.F2501 ↗

Visual Communication

DK.BA_DI_252_VICOM.F2501

In diesem Modul setzen sich die Studierenden mit der Kontextualisierung visueller Sprachen auseinander und schärfen ihr Bewusstsein für die Einflüsse der Gesellschaft, des eigenen kulturellen Hintergrunds und der Mode auf die gestalterischen Entscheidungen des Designers. Studierende werden eingeladen auf kreative und radikale Weise Themen wie Ästhetik und Regeln zu hinterfragen und mit alternativen Entwurfsmethoden zu experimentieren. Sie werfen einen kritischen Blick auf ihre eigenen kreativen Prozesse und nehmen ihre visuelle Umgebung neu wahr. Sie positionieren sich kritisch gegenüber gegenwärtigem Design und beziehen Stellung.

Semester

4

Datum

17. Februar – 5. Juli 2025

Dozierende

Lea Schaffner, David Schwarz

Modultyp

Wahl

Credits

3

MyCampus

DK.BA_DI_252_VICOM.F2501 ↗

Scenography for Digital Media

DK.BA_DI+_253_NF2.F2501

In diesem Modul beschäftigt ihr euch damit, wie digitale Medien in Ausstellungen inszeniert werden. Dies im Hinblick auf eigene Ausstellungsprojekte oder die nächstjährige eigene Werkschau. Ihr besucht während des Moduls Ausstellungen, arbeitet teilweise am Aufbau der Werkschau mit und diskutiert die Ausstellungskonzepte, die ihr kennengelernt habt, in der Gruppe. Ihr reflektiert, wie digitale Medien und Inhalte in Ausstellungssettings am besten zur Geltung kommen, und diskutiert Bestehendes mit kritisch-konstruktivem Blick. Ihr setzt euch dabei mit räumlicher Inszenierung, Storytelling, Dramaturgie und Führung von Besuchenden und Publikums-Interaktionen auseinander. Dabei berücksichtigt ihr Raumgefühl, Licht, Material, und Signalik. Ihr entwickelt selber eine Visualisierung, bzw. Konzept (Form frei wählbar) für ein Ausstellungserlebnis und präsentiert diese. Eure Reflexionen und Erkenntnisse aus den vorangehenden Beobachtungen fließen sowohl in die Visualisierung als auch in die Präsentation ein.

Offenes Fachmodul

Semester

4

Datum

9. Juni – 5. Juli 2025

Dozierende

N.N.

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

6

MyCampus

DK.BA_DI+_253_NF2.F2501 ↗

Mentoring 4. Semester

DK.BA_DI_254_MEN4.F2501

In den Fachmentoraten werden domänenspezifische Fachkompetenzen in Ergänzung und Erweiterung zum Pflichtstudium weiter geschärft. Die Studierenden vertiefen sich selbständig innerhalb eines spezifischen Fachgebietes (z.B. Illustration, Typografie, Audio, Video, Objektdesign, Raumdesign, 3D Animation, etc.). Die Inhalte werden spezifisch für das jeweilige Mentorat verbindlich vereinbart.

Die Studierenden definieren zu Beginn des Moduls gemeinsam mit einer fachspezifischen Mentor_in, welche Thematik oder Fragestellung sie erarbeiten werden und formulieren ein selbstgestecktes Ziel. Während des Semesters werden sie innerhalb eines Mentorats betreut und entwickeln ihre Kenntnisse anhand der gemeinsam festgelegten Fragestellungen.

Semester

4

Datum

17. Februar – 5. Juli 2025

Dozierende

Marc Pilloud

Modultyp

Wahl

Credits

3

MyCampus

DK.BA_DI_254_MEN4.F2501 ↗

COMGRAPX Computer Graphics Extended

I.BA_223_COMGX.F2501

Die Kursteilnehmer:innen des Vertiefungskurses der 3D Software mit dem Schwerpunkt Motion Graphics sind in der Lage, eigenständig komplexere Modelle und Szenen zu erstellen und animieren. Ferner wird anwendungsorientiertes Wissen in wichtigen Spezialdisziplinen wie Sculpting, Modelling, Materialisierung, Beleuchtung und Rendervorgängen vermittelt. Sie können zudem gekonnt einfache Motion Graphics-Effekte erstellen und sind befähigt mit Dynamics umzugehen. Ihr neues Rüstwerkzeug bringt gewinnbringende Vorteile: Ein vertieftes Verständnis für Raum und Licht, aber auch Bewegungen in Zeit und Dimensionen runden ihre Skills ab. Dadurch werden neue Möglichkeiten zu weiteren Denkweisen und Synergien mit anderen gestalterischen Tätigkeiten eröffnet.

Semester

4

Datum

17. Februar – 24. Mai 2025

Modultyp

Wahl

Credits

3

Eintrittsvoraussetzungen

Vorgängiger Besuch von I.BA_132_4DAUT.22 (4D Authoring) (für Fokus Informatik) oder DK.BA_DI_152_COMGD.22 (Computer Graphics Design) für Fokus Design empfohlen

Studio UX & Web 2

I.BA_270_STUW2.F2501

Die Studierenden arbeiten an einem komplexeren Web-Projekt. Das Web wird als offene Plattform für interaktive Systeme eingesetzt. Die Studierenden lernen unterschiedliche Systemarchitekturen und Protokolle kennen, um Kommunikation zwischen Client und Server und zwischen Clients zu ermöglichen. Sie lernen, ein komplexes System zu deployen und nutzen dafür gängige Tools. Sie befassen sich mit unterschiedlichen Geräten (Mobile, Desktop, Tablet) und ihren Eigenschaften. Sie gewinnen Erfahrung im Debugging von komplexen Systemen, welche auf Client und Server verteilt laufen. Besondere Aufmerksamkeit wird auf die Zusammenarbeit zwischen Fokus Design und Fokus Informatik gelegt.

Semester

4

Datum

17. Februar – 31. Mai 2025

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

9

Studio Game Design & Engineering 2

I.BA_272_STUG2.F2501

Erforschung der eigenen Entwicklerpersönlichkeit. Die Studierenden bilden selbstständig Teams und entwickeln mehrere Gameideen. Diese präsentieren sie in einem ersten Schritt dem Dozenten(team). Danach entwickeln sie aus einer der Gameideen selbstständig ein Gamedesign mit entsprechendem Gamedesigndokument, welches wieder vor dem Dozenten(team) verteidigt werden muss. Danach planen die Teams ihre Arbeit selbstständig und setzen das Gamedesign um.

Semester

4

Datum

24. Februar – 19. April 2025

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

9

Computational Perception Extended

I.BA_273_COMPP.F2501

The goal of the module is to explore different applications of Machine Learning / Artificial Intelligence / Deep Learning with a focus on design and art. We will first learn how neural networks work with simple code examples. From there we will experiment with different techniques of Deep Learning for Computer Vision (image classification, objects detection, pose estimation, ...) and Generative Deep Learning. Depending on everyone's interest we will explore some topics more in depth.

The module is rather geared towards developers but can be suitable for people with basic programming skills as well. Low and high-level DL/ML frameworks are available so we should be able to find the right match for everyone.

Semester

4

Date

17. February – 31. May 2025

Modul type

Minor

Credits

3

Ideation Culture Lab 6

DK.BA_DI_350_IDCL6.F2501

Oberthema «Realisieren»

Wie wollen wir alles Gelernte in unserem Bachelorprojekt gemäss unseren individuellen Zielen, Interessen und Fähigkeiten auf den Punkt bringen?

Als Unterstützung der interdisziplinären Zusammenarbeit bietet Ideation Culture Lab Raum für Persönlichkeitsentwicklung und Standortbestimmung innerhalb des Studiums und der Aussenwelt. Ideation Culture Lab 6 fokussiert auf Selbstkompetenzen, die für die Projektarbeit während der Bachelor-Arbeit zentral sind.

In Einzel- und Gruppenprojekten

- reagieren die Studierenden auf Gegebenheiten und Prozesse in der Bachelor-Arbeit
- thematisieren sie ihre persönlichen Inspirationen und Ideenfindungsmethoden
- wenden sie Methoden der Selbstorganisation an, treffen Massnahmen zum Umgang mit Stress, und beschreiben Ups und Downs von eigenen Arbeitsprozessen
- pflegen sie die sachliche und zielführende Kommunikation eigener Anliegen und das

Entgegennehmen von Kritik

- Üben sie die mündliche Präsentation eigener Arbeiten, sowie deren Dokumentation in geeigneten Formaten

Zudem können Studierende eigene Themenvorschläge einbringen.

Semester

6

Datum

17. Februar – 5. Juli 2025

Dozierende

Lea Schaffner, Anja Sitter

Modultyp

Pflicht

Credits

3

MyCampus

DK.BA_DI_350_IDCL6.F2501 ↗

Bachelor-Arbeit künstlerisch-gestalterisch

DK.BA_DI_351_BPROD.F2501

In diesem Modul wird die praktische Bachelor-Arbeit realisiert (Digital Ideation, Fokus Design). Die Bachelor-Arbeit ist ein mentoriertes Selbststudium. Die im Modul BSTUDY erarbeitete Projektidee wird nach professionellen Standards umgesetzt. Die Bachelorarbeit wird als Einzel- oder Gruppenarbeit umgesetzt. Die Studierenden vertiefen dadurch ihre Spezialisierungen, die sie im Laufe des Studiums gefunden haben, sowie ihre interdisziplinäre Arbeitsweise.

Das Bachelorprojekt ist praxiszentriert und wird als Einzelleistung (individuelle Aufgabe und Teilzuständigkeit im Projekt) sowie ggf. auch als Gruppenleistung (Gesamtqualität des Resultats) erbracht. Es werden sowohl die individuellen Einzel- als auch Gruppenleistungen bewertet.

Dieses Modul wird zusammen mit I.BA_361_BPROI durchgeführt. Je nach Fokus (Design oder Informatik) sind die Studierenden administrativ im jeweiligen Modul ihres Departements eingeschrieben.

Das Projektresultat wird im Rahmen des Moduls DK.DI_363_BPRAES präsentiert und demonstriert.

Semester

6

Datum

17. Februar – 5. Juli 2025

Dozierende

Manuela Maier-Hummel, Fernando Obieta

Modultyp

Pflicht

Credits

18

MyCampus

DK.BA_DI_351_BPROD.F2501 ↗

Bachelor-Präsentation

DK.BA_DI_352_BPRES.F2501

In einer angemessenen Form präsentieren und demonstrieren die Studierenden ihre Bachelor-Arbeit vor einer Jury, bestehend aus internen und/oder externen Fachleuten

Semester

6

Datum

17. Februar – 5. Juli 2025

Dozierende

Florian Krautkrämer, Manuela Maier-Hummel, Franziska Trefzer, Andres Wanner

Modultyp

Pflicht

Credits

3

MyCampus

DK.BA_DI_352_BPRES.F2501 ↗

Bachelor-Arbeit schriftlich

DK.BA_DI_353_BT.F2501

Die theoretische Bachelorarbeit beinhaltet:

- die Formulierung einer klaren Fragestellung,
- den Einbezug einer angemessenen Anzahl relevanter Sekundärwerke zum Thema,
- die Verbindung einer wissenschaftlich-theoretischen Perspektive mit konkreten Objekt- und/oder Kulturanalysen,
- eine eigene Konklusion bezüglich des formulierten Erkenntnisinteresses,
- eine Prozessdokumentation mit Deklaration verwendeter KI-Tools und anderer Hilfestellungen als Teil dieser Konklusion,
- sorgfältige Ausdrucksformen und korrekten Umgang mit Quellenmaterial.

Die schriftliche Bachelorarbeit ist die Grundlage für ein Reflexionsgespräch zu den angewendeten Methoden.

Semester

6

Datum

17. Februar – 5. Juli 2025

Dozierende

Stefanie Bräuer, Florian Krautkrämer

Modultyp

Pflicht

Credits

6

MyCampus

DK.BA_DI_353_BT.F2501 ↗

Mentoring Extended

DK.BA_DI_354_MENX.F2501

In den Fachmentorataten werden domänenspezifische Fachkompetenzen in Ergänzung und Erweiterung zum Pflichtstudium weiter geschärft. Die Studierenden vertiefen sich selbständig innerhalb eines spezifischen Fachgebietes (z.B. Illustration, Typografie, Audio, Video, Objektdesign, Raumdesign, 3D Animation, etc.). Die Inhalte werden spezifisch für das jeweilige Mentorat verbindlich vereinbart.

Die Studierenden definieren zu Beginn des Moduls gemeinsam mit einer fachspezifischen Mentor_in, welche Thematik oder Fragestellung sie erarbeiten werden und formulieren ein selbstgestecktes Ziel. Während des Semesters werden sie innerhalb eines Mentorats betreut und entwickeln ihre Kenntnisse anhand der gemeinsam festgelegten Fragestellungen.

Das Modul Mentoring X kann als zusätzliche Lösung für Situationen dienen, bei denen zusätzliche Kompetenzen zum jeweils semester-spezifischen Mentorat 1-5 vermittelt werden müssen (z.B. Auflagen beim Wechsel von Fokus Informatik zu Fokus Design).

Semester

6

Datum

17. Februar – 5. Juli 2025

Dozierende

Marc Pilloud

Modultyp

Wahl

Credits

3

MyCampus

DK.BA_DI_354_MENX.F2501 ↗

Bachelor Project Digital Ideation, Fokus Informatik

I.BA_380_BPROI.F2501

In diesem Modul wird die praktische Bachelor-Arbeit realisiert (Digital Ideation, Fokus Informatik). Die Bachelor-Arbeit ist ein mentoriertes Selbststudium. Die im Modul BSTUDY erarbeitete Projektidee wird nach professionellen Standards umgesetzt. Die Bachelorarbeit wird als Einzel- oder Gruppenarbeit umgesetzt. Die Studierenden vertiefen dadurch ihre Spezialisierungen, die sie im Laufe des Studiums gefunden haben, sowie ihre interdisziplinäre Arbeitsweise.

Das Bachelorprojekt ist praxiszentriert und wird als Einzelleistung (individuelle Aufgabe und Teilzuständigkeit im Projekt) sowie ggf. auch als Gruppenleistung (Gesamtqualität des Resultats) erbracht. Es werden sowohl die individuellen Einzel- als auch Gruppenleistungen bewertet.

Semester

6

Datum

17. Februar – 31. Mai 2025

Modultyp

Pflicht

Credits

18

Eintrittsvoraussetzungen

Alle Pflichtmodule des 1.– 5. Semesters sind bestanden.
Mindestens 150 ECTS liegen vor.

BACHELOR

**GRAPHIC
DESIGN**

Typeonscreen + Print

DK.BA_GD_200.F2501

Dieses Modul vermittelt den Bereich Schrift und Satz in einer Spanne von 500 Jahre alter Bleisatztechnik bis zum heutigen Schriftdesign für Webdesign. Es knüpft mit typografischen Grundlagen für Print und Screen an das Modul «Schrift/Zeichen» an.

Das Printprodukt, bzw. Gestaltungselemente davon werden in eine webbasierte Anwendung überführt. Die Studierenden reflektieren die spezifischen Unterschiede, Eigenschaften und Möglichkeiten von Schriftgebrauch in Print- und Webmedien.

Sie lernen zentrale Prinzipien wie Interaktivität, Benutzerführung, Strukturierungsvarianten für die Gestaltung im Internet kennen, sowie dessen Begriffe. Mit den neu erworbenen Kenntnisse und Fähigkeiten gestalten sie eine einfache Webseite.

Sie erhalten eine Einführung in die Technik des Bleisatzes und machen sich mit den Grundlagen und satztechnischen Kriterien und dem Aufbau der Zeichen vertraut, setzen einfache Entwürfe mit Bleilettern und drucken diese auf der Abzugpresse im Buch- bzw. Hochdruck.

Die Auseinandersetzung mit dem Bleisatz sensibilisiert die Studierenden für typografische Feinheiten, die ihnen auch für die Arbeit mit digitalen Programmen nützen, wie Spationierung, Zeilenabstand, Binnenräume, Buchstabenabstände, Schrift- und Satzproportionen u.a. Den Studierenden wird dabei die Geschichte der 500 Jahre alten Satztechnik und das zugehörige Fachvokabular vermittelt.

Semester

2

Datum

24. Februar – 17. April 2025

Dozierende

Michael Kryenbühl, Ivan Weiss, Dafi Kühne, Urs Unternährer, Johannes Binotto

Modultyp

Pflicht

Credits

12

Eintrittsvoraussetzungen

Bestandene vorgängige Module der Studienrichtung Graphic Design. Über einen Quereinstieg entscheidet die Studienrichtungsleitung.

MyCampus

DK.BA_GD_200.F2501 ↗

Portfolio

DK.BA_GD+_210.F2501

Im vierwöchigen Kurs entwickeln die Studierenden ein persönliches und eigenständiges Portfolio (analog oder digital) in einer ersten präsentierbaren Version. In den verschiedenen Phasen der Portfolio-Entwicklung werden sie unterstützt und beraten: vom Sortieren und Auswählen der eigenen Arbeiten, dem Strukturieren und Konzipieren des Portfolios bis zum Reproduzieren und dem Gestalten der finalen Umsetzung.

Im Kurs können verschiedene Arten von Portfolios entstehen: sowohl gedruckte und gebundene Portfolios als auch solche im PDF-Format.

Achtung: Dieser Kurs ist keine Einführung ins Programm InDesign oder in die Entwicklung von Web-Portfolios. Es werden keine Websites gemacht.

Offenes Fachmodul

Semester

2

Datum

10. Juni – 4. Juli 2025

Dozierende

Anika Rosen und Gäste

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

6

Eintrittsvoraussetzungen

- Grundkenntnisse in Adobe InDesign (können auch mittels Online-Tutorial erworben werden)
- Grundkenntnisse in Adobe Photoshop von Vorteil
- eigener Computer/Laptop
- Mitbringen von mindestens fünf Arbeiten/Projekte mit Bildmaterial oder fotografischer Dokumentation
- Dokumentationsmaterial wie Texte/Notizen zu den fünf Arbeiten/Projekten
- Kosten für Material (spezielle Papiere etc.) tragen die Studierenden selber

MyCampus

DK.BA_GD+_210.F2501 ↗

Wissenschaftliches Schreiben

DK.BA_GD_250.F2501

Die Veranstaltung orientiert sich am konkreten Recherche- und Schreibprozess. Anhand von Schreibübungen werden die wichtigsten Techniken eingeübt. Dazu gehören unter anderem Themenwahl, Formulierung der Fragestellung, Recherche und Referenzieren, Aufbau der Argumentation, Erarbeitung theoretischer Kriterien, Gliederung und sprachliche Formulierung. Ein sehr wichtiger Bestandteil ist auch die Diskussion von Pro und Kontra, die in einem kleinen Interview zwischen zwei Studierenden vorbereitet wird.

Semester

2

Datum

17.–21. Februar 2025

Dozierende

Ulrike Felsing

Modultyp

Pflicht

Credits

2

MyCampus

DK.BA_GD_250.F2501 ↗

Corporate Design Print + Web

DK.BA_GD_400.F2501

Für einen realen oder fiktiven Auftrag werden die Gestaltungselemente und Anwendungen eines Corporate Designs entworfen und realisiert.

Die Studierenden entwickeln einzeln oder in Zweiertteams ein Gestaltungskonzept mit Print- und Screen-Anwendungen. Nach einer breiten Recherche konzipieren und entwerfen sie ein umfassendes Corporate Design-Projekt und setzen es gestalterisch auf mehreren Anwendungen und Medien um.

Für die Gestaltung einer Webseite lernen sie Vorgehensmodelle und den Aufbau von Schnittstellen für die Anwendung (User Interface) kennen. Sie versetzen sich in die Rolle der Benutzer/innen und lernen, Inhalte userzentriert zu strukturieren. Ein interaktiver Prototyp wird in Adobe XD oder Figma erstellt und die Arbeitsschritte vom Entwurf bis zur Kundenpräsentation reflektiert und dokumentiert. Die Resultate des Corporate Design-Projekts werden den Auftraggebenden und dem Dozierendengremium präsentiert.

Gemeinsam mit den Dozierenden unternehmen die Studierenden eine einwöchige Reise und lernen die Gestaltungskultur und -bedingungen anderer Länder oder anderer Orte in der Schweiz kennen. Sie besuchen Ateliers, Agenturen und Designschulen und setzen sich vor Ort mit designrelevanten Themen auseinander. Dies bereichert, inspiriert und erweitert den Horizont, regt zur Reflexion der eigenen Arbeit an und eröffnet mögliche Zukunftsperspektiven. Die Teilnahme an der Exkursion ist fakultativ, die Kosten werden von den Studierenden getragen.

Semester

4

Datum

24. Februar – 17. April 2025

Dozierende

André Meier, Robert Bossart, Tiziana Artemisio, Céline Odermatt, Ulrike Felsing.

Studienreise: Megi Zumstein, Michi Kryenbühl, Ivan Weiss, (Beteiligte vor Ort)

Modultyp

Pflicht

Credits

12

Eintrittsvoraussetzungen

Bestandene vorhergehende Module der Studienrichtung Graphic Design; Über einen Quereinstieg entscheidet die Studienrichtungsleitung.

MyCampus

DK.BA_GD_400.F2501 ↗

Bildlabor

DK.BA_GD_410.F2501

In diesem Modul experimentieren die Studierenden mit analogen und algorithmisch-digitalen Bildgebungsverfahren. Sie verwenden auch Code als Entwurfsmedium, entwerfen eigene generative Systeme und explorieren Möglichkeiten des Transfers, des Remixing, des Glitching und der Verfremdung. Das spielerische Erzeugen von Bildern, der Zufall und das Experiment kommen zum Einsatz. Unerwartetes wird angenommen und weiterentwickelt, die eigene Entwurfskultur wird erkundet, erkannt, genutzt, variiert und reflektiert. Die aus zufälligen Experimenten entstandenen Ideen werden sprachlich gefasst und reflektiert. Aussagen werden überprüft und geschärft, um Inhalte gezielt zu kommunizieren.

Die Studierenden konzipieren, gestalten und programmieren eine Präsentation ihrer Entwürfe, die mit Webtechnologien (HTML5) realisiert wird. Über den kreativen und experimentellen Ansatz hinaus werden auch Webstandards/Konventionen kritisch hinterfragt und neue Darstellungsformen erforscht.

Inputs zu Medientheorie/-kunst und Textlektüre eröffnen einen Raum, um die eigenen Experimente zu befragen und im Hinblick auf Referenzen reflektierend zu verorten.

Semester

4

Datum

10. Juni – 4. Juli 2025

Dozierende

Hanna Züllig, Corina Flühmann, Johannes Binotto

Modultyp

Pflicht

Credits

6

Eintrittsvoraussetzungen

Bestandene vorhergehende Module

MyCampus

DK.BA_GD_410.F2501 ↗

Einführung Seminararbeit

DK.BA_GD_450.F2501

Die Studierenden vertiefen das wissenschaftliche Schreiben und lernen den korrekten Umgang mit analogen und digitalen Quellen sowie unterschiedlichen Zitiertechniken. Textbeispiele, Vergleiche von Textsorten und Meinungsbeiträge aus ästhetischen, politischen und gesellschaftlichen Debatten unterstützen das Vorhaben, einen eigenen wissenschaftlich fundierten Text zu verfassen und eine eigene These zu formulieren. In kleinen Arbeitsgruppen werden die individuellen Erkenntnisse und Positionen vertreten und kritisch diskutiert. Das Paraphrasieren und Zusammenfassen von Beispieltexten und Definitionen aus anderen Wissensbereichen schliesst auch die Analyse von Argumenten, sprachlichen Möglichkeiten und den Aufbau eines Textes mit ein.

Gegenseitige Hilfestellungen, unterstützende Stellungnahmen zu Themenvorschlägen aus der Gruppe sowie Lösungsfindung im kleinen Team oder in der Gruppe stärken den eigenen Entwicklungsprozess im Schreiben.

Semester

4

Datum

17. Februar – 21. April 2025

Dozierende

Roland Grieder und Ulrike Felsing

Modultyp

Pflicht

Credits

2

Eintrittsvoraussetzungen

Grundlagen und Weiterführung des wissenschaftlichen Schreibens. Korrekter Umgang mit Quellen und theoretischer Literatur. Kenntnisse der Pflichtlektüre (wird vor dem Modul bekanntgegeben).

MyCampus

DK.BA_GD_450.F2501 ↗

Bachelor-Arbeit künstlerisch-gestalterisch

DK.BA_GD_600.F2501

Ideenfindungs- und Recherchemethodiken sowie individuelle Besprechungen unterstützen die Studierenden dabei, ihr Thema für die gesamte BA-Arbeit zu finden (die schriftliche und die gestalterische Arbeit sind inhaltlich miteinander verbunden). Besprechungen mit der Studienrichtungsleitung und mit Mentor:innen aus Praxis und Theorie bestärken sie darin, ihr Thema zu konkretisieren und ein schriftliches Konzept zu verfassen. Dieses beinhaltet Inhalt, Art, Ziele, Umfang, Medien, Fragestellungen, Zielpublikum, Methodiken zur künstlerisch-gestalterischen und zur theoretischen Arbeit und Vorstellungen zur BA-Ausstellung sowie einen Zeitplan und einen Lebenslauf. Das schriftliche Konzept muss vor der Weiterbearbeitung vom Mentor:innengremium und der Studienrichtungsleitung genehmigt werden.

Nach Abschluss der schriftlichen BA-Arbeit findet die Seminarwoche als Einstieg in die praktische BA-Arbeit statt. Die Studierenden setzen sich in dieser Woche in einer freien gestalterischen Form mit der Darstellung ihres BA-Themas auseinander und präsentieren das Resultat einem Dozierendegremium.

Das künstlerisch-gestalterische BA-Projekt wird – von Mentor:innen begleitet – selbstständig ausgeführt. Bestandteil ist die Entwicklung eines eigenständigen, variantenreichen gestalterischen Repertoires.

Das Endprodukt wird professionell umgesetzt und in der Abschlussausstellung auf adäquate Weise gezeigt und präsentiert. Die Komplexität des BA-Projektes zeigt sich auch darin, dass dieses in mindestens zwei Medien umgesetzt ist, wobei eines davon die Ausstellung selbst sein kann. Eine Zwischenpräsentation mit Feedback einer Jury findet in der Mitte der praktischen BA-Arbeit statt. Die Studierenden sind für Aufbau und Betreuung ihrer BA-Ausstellung selber zuständig. Den Abschluss bildet die visuelle und mündliche Präsentation der BA-Arbeit vor einer Fachjury.

Semester

6

Datum

17. März – 13. Juni 2025

Dozierende

André Meier, Martin Woodtli, Megi Zumstein, Valentin Hindermann, Martina Perrin, Sarah Klein

Modultyp

Pflicht

Credits

21

Eintrittsvoraussetzungen

Alle Module des 1. – 5. Semesters sind bestanden. Besuch der Themenfindung und Konzept-Besprechungen.

MyCampus

DK.BA_GD_600.F2501 ↗

Bachelor-Präsentation

DK.BA_GD_601.F2501

Die mündliche Verteidigung der Bachelor-Arbeiten und die Präsentation in der Ausstellung sind integrale Bestandteile der BA-Arbeit. Die Präsentation der Bachelor-Arbeit soll die theoretischen, künstlerischen und gestalterischen Intentionen und die während des Arbeitsprozesses getroffenen Entscheidungen professionell überzeugend begründen sowie den theoretischen Hintergrund, den Kontext der Arbeit, deren Relevanz und den Schaffensprozess aufzeigen. Zur Vorbereitung auf die mündliche Verteidigung ihrer BA-Arbeit können die Studierenden die Unterstützung von Marco Paniz in Anspruch nehmen. Beim Ausstellungsaufbau erhalten die Studierenden punktuellen Support durch André Meier und die Assistenz. Der Ausstellungsaufbau mit der eigenen Arbeit ist Sache der Studierenden.

Semester

6

Datum

14.–18. Juni 2025

Dozierende

Marco Paniz, André Meier, Martina Perrin & Sarah Klein
Joachim Schönenberger, Zwischen- und Diplomjury: N.N.

Modultyp

Pflicht

Credits

3

Eintrittsvoraussetzungen

Alle Pflichtmodule des 1. – 5. Semesters sind bestanden.

MyCampus

DK.BA_GD_601.F2501 ↗

Bachelor-Arbeit schriftlich

DK.BA_GD_650.F2501

Die schriftliche Bachelor-Arbeit basiert auf einer selbst gewählten, klar formulierten Fragestellung und einem Erkenntnisinteresse. Konkrete Objekt- und/oder Kulturanalysen werden verbunden mit einer theoretischen Perspektive. Zu diesem Zweck bezieht die Bachelor-Arbeit neben den gestalterisch-künstlerischen Objekten als primäre Quellen auch relevante Sekundärwerke in angemessenem Mass mit ein. Sie zeichnet sich durch einen korrekten Umgang mit diesem Quellenmaterial und eine sorgfältige Sprache aus. Da die Arbeit erkenntnisorientiert angelegt ist, legt sie sowohl die eigenen Analyseergebnisse und Schlüsse dar, wie auch eine Reflexion über den Zusammenhang zwischen schriftlicher Bachelor-Arbeit und gestalterischem/künstlerischem Bachelor-Projekt.

Semester

6

Datum

27. Januar – 14. März 2025

Dozierende

Ulrike Felsing, Roland Grieder

Modultyp

Pflicht

Credits

6

Eintrittsvoraussetzungen

Vor Beginn des Abschlussessemesters müssen alle gemäss Reglement notwendigen Studienleistungen abgeschlossen sein.

MyCampus

DK.BA_GD_650.F2501 ↗

BACHELOR

**ILLUSTRATION
FICTION**

Editoriale Illustration

DK.BA_ILF_200.F2501

Die Studierenden werden in verschiedene kreative Methoden zur Ideenfindung wie visual Mindmapping eingeführt. Sie üben den Umgang mit Bildsprache, Bildkomposition und die Inszenierung der Bildidee. Die Studierenden arbeiten in Varianten, reflektieren die Ergebnisse und entwickeln eine dreiteilige Serie zu einem Thema. Im zweiten Teil über die Studierenden, wie man einen Text liest, analysiert und zu einer persönlichen Umsetzung seines Inhaltes findet. Aus der Analyse von Magazinen lernen die Studierenden Konventionen, Formate und Stilmittel der Editorial Illustration kennen und können diese fachlich einordnen und interpretieren. In der konkreten Anwendung setzen die Studierenden ihr erworbenes Wissen um und entwickeln eine Editorial Illustration in analogen und digitalen Anwendungen.

Semester

2

Datum

24. Februar – 18. April 2025

Dozierende

Anna Haas, Till Lauer, Pierre Thomé, Yves Nussbaum und Gäste

Modultyp

Pflicht

Credits

12

MyCampus

DK.BA_ILF_200.F2501 ↗

Fumetto

DK.BA_ILF_201.F2501

Jedes Jahr findet in Luzern das Comic-Festival «Fumetto» statt. Mit einem fulminanten Ausstellungs-, Messe- und Veranstaltungsprogramm verwandelt das «Fumetto» die Stadt Luzern während neun Tagen zur Comic-Hauptstadt der Schweiz und Europa. In diesem Modul beschäftigen sich die Studierenden mit dem Comic-Festival «Fumetto» und entwickeln eine eigene Satellitenausstellung. Aus dem gesammelten Ideenpool wird ein gemeinsames, zwischen Zeichnung, Comic, Performance, Vermittlung oszillierendes Projekt realisiert. Während des Comic-Festivals haben die Studierenden die Gelegenheit, ihre Arbeiten dem Festivalpublikum vorzustellen. Sie übernehmen selbst die Kommunikation und Koordination mit dem Ausstellungsort und die Organisation der Ausstellung.

Semester

2

Datum

3.–14. Februar 2025

Dozierende

Yves Nussbaum

Modultyp

Wahl

Credits

3

Eintrittsvoraussetzungen

Affinität für Comic und Graphic Storytelling / Beschränkte Anzahl Teilnehmende

MyCampus

DK.BA_ILF_201.F2501 ↗

Small Press

DK.BA_ILF_210.F2501

Das Modul richtet sich an all jene, die an Fanzines oder selbstinitiierten Publikationen in Kleinstauflage interessiert sind. Kooperationen sind erwünscht, aber nicht obligatorisch. Die hausinternen Drucktechniken Risographie, Siebruck und Offset dienen den Studierenden als Versuchslabor. Die Verwendung von Volltonfarben eröffnet ein viel breiteres Farbspektrum als das vierfarbige Standard Farbmolell CMYK. Diese Möglichkeiten der besonderen Farbigkeit, des Farbauftrags und der Haptik des Papiers gilt es zu erkunden. Die Studierenden eignen sich die drei Phasen der Druckproduktion an und erwerben das fachliche und handwerkliche Know-how dafür. Sie vertiefen ihre Fähigkeiten und Interessen in einer Drucktechnik und entwickeln ein eigenständiges Druckprodukt. Sie verstehen den Druckprozess als spielerisches Experiment, das gestalterische Flexibilität und genaues Hinschauen erfordert. Die Studierenden erproben verschiedene Formen der Zusammenarbeit in kleinen Gruppen und lernen, sich dabei zu organisieren und gegenseitig zu coachen.

Semester

2

Datum

9. Juni – 4. Juli 2025

Dozierende

Nina Wehrle

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

6

Eintrittsvoraussetzungen

Interesse an analogen Druckverfahren und an künstlerischen und selbstinitiierten Publikationen in Kleinstauflage ist Voraussetzung. Kooperationen sind erwünscht aber nicht Zwang.

MyCampus

DK.BA_ILF_210.F2501 ↗

Texte, Bilder, Diskurse

DK.BA_ILF_250.F2501

Im Zentrum des Moduls stehen Verfahren und Übungen über Text und Bilder nachzudenken und zu schreiben. Zur Grundlage und Analyse werden konkrete Formate aus Literatur, Theater, Zeitung, Katalogen, Podcasts und mehr studiert und an eigenen Texten geübt. Befragt wird der Einsatz von Argumenten sowie die dahinter liegenden gestalterischen, gesellschaftlichen und theoretische Positionen und deren ästhetische Qualitäten. Was wird wie dialogisch, diskursiv, (inter-)subjektiv, essayistisch mitgeteilt oder erzählt? Wie kann man Faktisches und Gestalterisches zusammendenken und (be-)schreiben? Wie aus diesem Wechselspiel eine künstlerisch-wissenschaftlich-forschende Praxis entwickeln? Neben dem Close-Reading /-Seeing wird begonnen, forschend und selbstreflexiv zu arbeiten und zu analysieren.

Semester

2

Datum

17.–21. Februar 2025

Dozierende

Agnès Laube, Tabea Steiner, Sören Schmeling

Modultyp

Pflicht

Credits

2

Eintrittsvoraussetzungen

DK.BA_ILF_150.22_Einführung in die visuelle Kultur

MyCampus

DK.BA_ILF_250.F2501 ↗

Screen: Erzählung + Experiment

DK.BA_ILF_400.F2501

Die Studierenden werden für die Eigenarten des Mediums Screen sensibilisiert. Ausgehend von einem ersten Entwurf entwickeln sie ein illustratives Projekt für den Bildschirm, das sie bis zur Präsentationsreife präzisieren. Sie befassen sich dabei mit den Eigenarten verschiedener Medien wie Ton, Schnitt, Rhythmus, Bildfolge und müssen das Projekt so planen und gestalten, dass sie trotz aller Einschränkungen (Zeit, Aufwand, Ressourcen) zu einem wirkungsvollen Endergebnis kommen.

Der zweite Teil beginnt mit der Fachtheorie, einer Einführung in die Praxis des Video-Essays, ein Format, das Theorie und Praxis verbindet, indem es ermöglicht, im Medium Video über einen Aspekt des Erzählens auf Screens nachzudenken. Für das anschließende Selbststudium müssen sich die Studierenden für eine individuelle Projektidee entscheiden und eine dafür geeignete Technologie, Software und ein geeignetes Medium finden. Ob sie einen Webcomic, eine Animation oder ein Musikvideo als Ergebnis anstreben, ob sie sich lieber mit den Möglichkeiten der Software Blender, mit Virtual- und Augmented Reality auseinandersetzen, ihre Skizzen mit digitalen Karten verbinden oder gar einen Dialog zwischen Malerei und künstlicher Intelligenz anstreben, für alle Projektideen stehen geeignete Mentor/innen zur Seite.

Semester

4

Datum

17. Februar – 18. April 2025

Dozierende

Pierre Thomé, Simon Schnellmann, Gäste

Modultyp

Pflicht

Credits

12

Eintrittsvoraussetzungen

Bestehen der vorherigen Module

MyCampus

DK.BA_ILF_400.F2501 ↗

Malen

DK.BA_ILF+_410.F2501

Wie wirken Bilder, wenn sie übergross, fassbar und im Raum klar eingebettet sind? Wie entwickelt man eine eigene und erkennbare Bildsprache? Das Modul bietet Studierenden den nötigen Freiraum für eine vertiefte und körperlich fordernde, aber von Dogmen befreite Auseinandersetzung mit Farbe, Technik und grossen Formaten. Inhaltlich und formal frei verfolgen sie vier Wochen lang eine selbstgewählte Fragestellung. Am Ende wird aus dem Arbeitsfundus eine möglichst kohärente Auswahl von Bildern als Ausstellung vor Publikum gezeigt.

Offenes Fachmodul

Semester

4

Datum

9. Juni – 4. Juli 2025

Dozierende

Yves Nussbaum, Gast

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

6

Eintrittsvoraussetzungen

Bestandene vorgängige Module der Studienrichtung Illustration Fiction und Non Fiction; sämtliche ECTS-Punkte der Theoriefächer.

MyCampus

DK.BA_ILF+_410.F2501 ↗

Seminararbeit

DK.BA_ILF_450.F2501

Während des Moduls wird die Seminararbeit entwickelt: Die inhaltliche und thematische Ausrichtung und Eingrenzung findet im Dialog mit den Dozierenden und Mitstudierenden statt. Der Untersuchungsgegenstand sollte mit der gestalterischen Praxis verschränkt sein. Daraus wird eine eigene visuelle wie schriftliche Darstellungsform und -haltung entwickelt. Zu Beginn des Moduls werden unterschiedliche bekannte Analyse- und Darstellungsformen wiederholt und aktiviert (Beschreibung, Deutung, persönliche und bild-textliche Reflexionen, pointierte Zusammenfassung, Kommentar, Kritik, Interview). Daraus wird ein eigenes (auch visuell argumentierendes) Schreibprojekt entwickelt, das vom Exposé des vorangegangenen Methodenmoduls zur Seminararbeit ausgearbeitet wird. Dieses entsteht im Wechsel von Entwurf und Feedback in individuellen und kollektiven Coachings und geht in die Erstellung der schriftlichen Seminararbeit über.

Semester

4

Datum

17. Februar – 14. März 2025

Dozierende

Agnès Laube, Silvia Henke, Tabea Steiner, Sören Schmeling

Modultyp

Pflicht

Credits

2

Eintrittsvoraussetzungen

Bestehen von vorangegangenen Methodenmodulen

MyCampus

DK.BA_ILF_450.F2501 ↗

Bachelor-Arbeit künstlerisch-gestalterisch

DK.BA_ILF_600.F2501

Zuerst präsentieren die Studierenden ein eigenständiges auktoriales Projekt, das ihren Interessen entspricht und sie sowohl vom inhaltlichen als auch vom narrativen und/oder bildsprachlichen oder technischen Anspruch her fordert. Sie arbeiten selbstständig beziehungsweise mit Unterstützung durch Mentor/innen. Sie strukturieren die zur Verfügung stehende Zeit von der Ideenfindung bis zur fristgerechten Abgabe des Endprodukts. Die im Studium erworbenen Kompetenzen bezüglich Recherche, Konzeptentwicklung und kreative Bildfindung setzen sie gezielt ein. Sie präsentieren eine technisch professionelle Umsetzung, die visuell intelligent und formal überzeugend ist. Sie definieren ein Zielpublikum und entwerfen ihre Arbeiten im Hinblick auf dieses.

Semester

6

Datum

17. März – 13. Juni 2025

Dozierende

Pierre Thomé / Yves Nussbaum
und weitere Mentorinnen und Mentoren

Modultyp

Pflicht

Credits

21

Eintrittsvoraussetzungen

Bestandene Pflichtmodule der Studienrichtung Illustration Fiction; sämtliche ECTS-Punkte der Wahl- und Wahlpflichtmodule.

MyCampus

DK.BA_ILF_600.F2501 ↗

Bachelor-Präsentation

DK.BA_ILF_601.F2501

Die Studierenden präsentieren ihre Abschlussarbeit vor der Kommission. Dafür finden sie eine passende und ansprechende Inszenierungsform. Sie lernen, ihr Produkt vor der Jury zu verteidigen, zur Diskussion zu stellen, allfällige Kritik/Korrekturen entgegenzunehmen und diese in die weitere Arbeit einfließen zu lassen. Sie halten den gestalterischen Prozess in einer Arbeitsdokumentation für Dritte nachvollziehbar fest. Sie üben, wie sie ihre Entscheidungen und Endergebnisse rhetorisch überzeugend, das heisst unter Verwendung des entsprechenden Fachvokabulars, zu präsentieren und zu argumentieren.

Semester

6

Datum

16.–19. Juni 2025

Dozierende

Jury der Abschlusskommission

Modultyp

Pflicht

Credits

3

Eintrittsvoraussetzungen

Bestehen von vorangegangenen Modulen der Studienrichtung Illustration Fiction; sämtliche ECTS-Punkte der Theoriefächer.

Die künstlerisch-gestalterische Bachelor-Arbeit muss abgeschlossen worden sein.

MyCampus

DK.BA_ILF_601.F2501 ↗

Bachelor-Arbeit schriftlich

DK.BA_ILF_650.F2501

Die schriftliche Bachelor-Arbeit basiert auf einer selbst gewählten, klar formulierten Fragestellung und einem Erkenntnisinteresse. Konkrete Objekt- und/oder Kulturanalysen werden verbunden mit einer theoretischen Perspektive. Zu diesem Zweck bezieht die Bachelor-Arbeit neben den gestalterisch-künstlerischen Objekten als primäre Quellen auch relevante Sekundärwerke in angemessenem Mass mit ein. Sie zeichnet sich durch einen korrekten Umgang mit diesem Quellenmaterial und eine sorgfältige Sprache aus. Da die Arbeit erkenntnisorientiert angelegt ist, legt sie sowohl die eigenen Analyseergebnisse und Schlüsse dar, wie auch eine Reflexion über den Zusammenhang zwischen schriftlicher Bachelor-Arbeit und gestalterischem/künstlerischem Bachelor-Projekt.

Semester

6

Datum

17. Februar – 14. März 2025

Dozierende

Dozierende der Fachtheorie und/oder künstlerisch-wissenschaftlicher Praktiken

Modultyp

Pflicht

Credits

6

Eintrittsvoraussetzungen

Vor Beginn des Abschlussessemesters müssen bis am Ende des fünften Semesters alle gemäss Reglement notwendigen Studienleistungen abgeschlossen sein.

MyCampus

DK.BA_ILF_650.F2501 ↗

BACHELOR

**ILLUSTRATION
NONFICTION**

Archäologisches Zeichnen und Dokumentation

DK.BA_ILN_200.F2501

Zu Beginn erlernen die Studierenden die Konventionen und Möglichkeiten der archäologischen Illustration mit entsprechenden Übungen. Sie lernen, im Umfeld eines archäologischen Betriebs Fundgegenstände zu vermessen, zeichnerisch zu erfassen und zu dokumentieren. Als Basis für diese Arbeit werden die Grundlagen des vektorbasierten Zeichnens vertieft (Adobe Illustrator), sie erlernen die Grundlagen der Objektfotografie sowie das Scannen und die digitale Bildaufbereitung und -bearbeitung von analogen Schwarz-Weiss-Vorlagen. Ein Einblick in die Bildmontage mittels Adobe Photoshop und künstlicher Intelligenz zur Erstellung szenischer Lebensbilder rundet die Kompetenzen in diesem Berufsfeld ab. Abschliessend werden anhand einer Unterrichtsdokumentation die Skills im Bereich Layout und Typografie vertieft. Im Austausch mit Dozierenden und Archäolog/innen eignen sich die Studierenden das fachspezifische Vokabular an. Theorie-Inputs greifen dialogisch die Inhalte des Moduls auf und regen zur theoretisch-gestalterischen Reflexion und Kontextualisierung des praktisch Erarbeiteten an.

Semester

2

Datum

24. Februar – 17. April 2025

Dozierende

Eva Kläui, Katrin Bernet, Rolf Joray, Matthias Bünzl

Modultyp

Pflicht

Credits

12

Eintrittsvoraussetzungen

Bestehen der vorhergehenden Module.

MyCampus

DK.BA_ILN_200.F2501 ↗

Malerei Arcegno

DK.BA_ILN_201.F2501

Dieses Modul findet im Campo Pestalozzi in Arcegno statt. Die Studierenden finanzieren Essen und Unterkunft selbst. Material und Unterricht werden vom Studiengang zur Verfügung gestellt. Kosten: circa CHF 570,-.

Zu Beginn des zweiwöchigen Aufenthalts werden die praktischen und theoretischen Grundlagen der «Plein-Air-Malerei» (Freiluftmalerei) vermittelt. In der Freiluftmalerei werden die Erscheinungen von Licht und Farbe unter natürlichen Lichtverhältnissen beobachtet. Erste Versuche mit Komposition in der Auseinandersetzung mit der vorgefundenen Landschaft bilden den Einstieg ins Thema. Danach wird auf kleineren und grösseren Formaten mit Ölfarbe «alla prima» vor dem Motiv gearbeitet. Im Fokus stehen die Hell-Dunkel-Verhältnisse und die Abstufung der Tonwerte bei natürlichen Lichtverhältnissen. Zwischenbesprechungen und individuelle Begleitung sind die üblichen Unterrichtsformen. Am Ende gibt es eine Präsentation der Arbeiten und eine Reflexion über die gemachten Praxiserfahrungen.

Semester

2

Datum

25. August – 7. September 2025

Dozierende

Roland Hausheer, Nathalie Neff, Yasin Isanic

Modultyp

Wahl

Credits

3

MyCampus

DK.BA_ILN_201.F2501 ↗

Visual Exploration

DK.BA_ILN_210.F2501

Die strukturelle Grundlage für die eigene visuelle Forschung bietet ein gemeinsames Überthema. Innerhalb dieses vorgegebenen Themenraumes verteilen die Studierenden ihre persönlichen Interessen und entwickeln daraus ihr individuelles Thema. Ganztägige Exkursionen, in denen Skizzentools wie zum Beispiel die Aquarellmalerei oder das Zeichnen mit dem iPad im Zentrum stehen, bieten die Möglichkeit, das Naturstudium unter freiem Himmel zu üben und dieses zu nutzen, um Objekt, Licht und Schatten, Materialität und Atmosphäre zu präzisieren sowie diese Sichtungen und Ideen zu visuellen Konzepten weiterzuentwickeln. Anhand der entstandenen Studien reflektieren die Studierenden Komposition und Bildkonzeption und vertiefen so ihre Kenntnisse der Bildgestaltung. Gerarbeitet wird in verschiedenen analogen und digitalen Techniken. Am Ende steht die Präsentation der Arbeiten im «VISUAL EXPLORATION SUPERMARKET» in einem selbstgewählten Format.

Semester

2

Datum

10. Juni – 4. Juli 2025

Dozierende

Fabienne Boldt , Sören Schmelling, Anja Sitter

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

6

MyCampus

DK.BA_ILN_210.F2501 ↗

Texte, Bilder, Diskurse

DK.BA_ILN_250.F2501

Im Zentrum des Moduls stehen Verfahren und Übungen über Text und Bilder nachzudenken und zu schreiben. Zur Grundlage und Analyse werden konkrete Formate aus Literatur, Theater, Zeitung, Katalog, Podcasts und mehr studiert und an eigenen Texten geübt. Befragt wird der Einsatz von Argumenten sowie die dahinter liegenden gestalterischen, gesellschaftlichen und theoretische Positionen und deren ästhetische Qualitäten. Was wird wie dialogisch, diskursiv, (inter-)subjektiv, essayistisch mitgeteilt oder erzählt? Wie Faktisches und Gestalterisches zusammendenken und (be-)schreiben? Wie aus diesem Wechselspiel eine künstlerisch-wissenschaftlich-forschende Praxis entwickeln? Neben dem Close-Reading / -Seeing wird begonnen, forschend und selbstreflexiv zu arbeiten und zu analysieren.

Semester

2

Datum

17.–21. Februar 2025

Dozierende

Agnès Laube, Tabea Steiner, Pierre Thomé, Sören Schmeling, u.a.

Modultyp

Pflicht

Credits

2

Eintrittsvoraussetzungen

DK.BA_ILF_150.22_Einführung in die visuelle Kultur

MyCampus

DK.BA_ILN_250.F2501 ↗

Figur & Szenerie

DK.BA_ILN_400.F2501

In einem praxisnahen Projekt werden Figuren entwickelt und in einen szenischen Kontext überführt. Dabei werden nicht nur stimmige Posen entworfen, sondern auch Figuren erarbeitet, deren Erscheinung möglichst faktengestützt dargestellt ist. Als Ausgangsmaterial werden Vorlagen verschiedenster Herkunft benutzt. Dies kann ab Modell, Fotografie oder Skizze sein – in Verbindung mit diversen digitalen Tools. In der Entwicklung der Bildsprache werden Fragen zur Komposition, didaktischen Bildstrategie und Vermittlung gestellt. Es wird geübt, Figuren gezielt als Informationsträger einzusetzen (Expressivität der Körperhaltung, Gesichtsausdruck etc.). Die getroffenen gestalterischen Entscheidungen werden in Einzelbesprechungen und Präsentationen überprüft und diskutiert. Theorie-Inputs greifen dialogisch die Inhalte des Moduls auf und regen zur theoretisch-gestalterischen Reflexion und Kontextualisierung des praktisch Erarbeiteten an.

Semester

4

Datum

17.–21. Februar 2025

Dozierende

Fabienne Boldt, Joe Rohrer

Modultyp

Pflicht

Credits

12

Eintrittsvoraussetzungen

Bestehen der vorhergehenden Module oder nach Absprache mit der Studienrichtungsleitung Illustration Non Fiction

MyCampus

DK.BA_ILN_400.F2501 ↗

Sequenzielles Erklären

DK.BA_ILN+_410.F2501

Im Zentrum des Moduls steht die Bildsequenz und deren didaktischen und erzählerischen Möglichkeiten. Über erste Einstiegsübungen werden die spezifischen Problemstellungen thematisiert. Im Anschluss realisieren die Studierenden ein eigenes Projekt und werden dabei von den Dozierenden unterstützt. Dabei werden Aspekte von Dramaturgie, Bildlogik und Informationsvermittlung überprüft und optimiert. Mittels Storyboard und Animate können die Produkte in einem zeitbasierten Medium neu beurteilt werden und geben Einblick in die weiterführenden Möglichkeiten der Animation.

Offenes Fachmodul

Semester

4

Datum

10. Juni – 4. Juli 2025

Dozierende

Kaspar Flückiger, Roland Hausheer

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

6

MyCampus

DK.BA_ILN+_410.F2501 ↗

Seminararbeit

DK.BA_ILN_450.F2501

Das Modul bereitet sukzessive auf die Seminararbeit vor: Die inhaltliche und thematische Ausrichtung und Eingrenzung findet im Dialog mit den Dozierenden und Mitstudierenden statt. Der Untersuchungsgegenstand sollte verschränkt mit der gestalterischen Praxis sein. Daraus wird eine eigene visuelle wie schriftliche Darstellungsform und -haltung entwickelt. Zu Beginn des Moduls werden unterschiedliche bekannte Analyse- und Darstellungsformen wiederholt und aktiviert (Beschreibung, Deutung, Reflexionen, pointierte Zusammenfassung, Kommentar, Kritik, Interview). Daraus wird ein eigenes (auch visuell argumentierendes) Schreibprojekt entwickelt, das zu einem Exposé für die Seminararbeit ausgearbeitet wird. Dieses entsteht im Wechsel von Entwurf und Feedback in individuellen und kollektiven Coachings und geht in die Erstellung der schriftlichen Seminararbeit über.

Semester

4

Datum

17.–21. Februar 2025

Dozierende

Sören Schmeling

Modultyp

Pflicht

Credits

2

Eintrittsvoraussetzungen

DK.BA_ILN_350.22_DK.ILN_EINFÜHRUNG INS WISSENSCHAFTLICHE SCHREIBEN

MyCampus

DK.BA_ILN_450.F2501 ↗

Bachelor-Arbeit künstlerisch-gestalterisch

DK.BA_ILN_600.F2501

Die während der Themenfindung entwickelten Vorhaben werden in einem gestalterischen Projekt über 14 Wochen umgesetzt.

Dieser Prozess wird durch individuell ausgewählte Mentor/innen begleitet. Die Studierenden agieren generell selbstständig und folgen ihrem eigenen Zeitmanagement. Eine Zwischenpräsentation vor einer Jury von Dozierenden und vor den Mitstudierenden dient der Standortbestimmung, gemeinsamen Reflexion und einer allfälligen Kurskorrektur.

Während der gestalterischen Abschlussarbeit vertiefen die Studierenden ihre Fähigkeiten im selbstständigen und strukturierten Arbeiten und der kreativen Bildfindung. Sie setzen das im Studium erlernte gestalterische Repertoire zielführend ein und entwickeln ihr Bachelorarbeit-Projekt bis zur Produktreife.

Semester

6

Datum

17. März – 13. Juni 2025

Dozierende

Roland Hausheer, Mentorinnen und Mentoren

Modultyp

Pflicht

Credits

21

Eintrittsvoraussetzungen

Vor Beginn des Abschlussessemesters müssen alle gemäss Reglement notwendigen Studienleistungen abgeschlossen sein.

MyCampus

DK.BA_ILN_600.F2501 ↗

Bachelor-Präsentation

DK.BA_ILN_601.F2501

Die Studierenden (in 2-3er Gruppen) präsentieren ihre gestalterische Bachelor-Arbeit vor einer Jury aus Expert/innen innerhalb eines definierten Zeitrahmens. Dabei liegt das Augenmerk weiterhin auf dem gestalterischen Prozess, der schlüssig und argumentativ überzeugend der Jury mündlich (Schriftsprache) und anhand der gestalterischen Produkte präsentiert wird. Die Verteidigung zeichnet sich durch klare Entscheidungsfähigkeit, kritische Reflexion und ein professionelles Fachvokabular aus. Die Jury stellt im Anschluss, falls notwendig, Fragen zum Verständnis. Es werden aber keine Diskussionen geführt.

Semester

6

Datum

16. Juni – 18. Juli 2025

Dozierende

Diplomjury

Modultyp

Pflicht

Credits

3

Eintrittsvoraussetzungen

Vor Beginn des Abschlussessemesters müssen alle gemäss Reglement notwendigen Studienleistungen abgeschlossen sein.

MyCampus

DK.BA_ILN_601.F2501 ↗

Bachelor-Arbeit schriftlich

DK.BA_ILN_650.F2501

Die schriftliche Bachelor-Arbeit basiert auf einer selbst gewählten, klar formulierten Fragestellung und einem Erkenntnisinteresse. Konkrete Objekt- und/oder Kulturanalysen werden verbunden mit einer theoretischen Perspektive. Zu diesem Zweck bezieht die Bachelor-Arbeit neben den gestalterisch-künstlerischen Objekten als primäre Quellen auch relevante Sekundärwerke in angemessenem Mass mit ein. Sie zeichnet sich durch einen korrekten Umgang mit diesem Quellenmaterial und eine sorgfältige Sprache aus. Da die Arbeit erkenntnisorientiert angelegt ist, legt sie sowohl die eigenen Analyseergebnisse und Schlüsse dar, wie auch eine Reflexion über den Zusammenhang zwischen schriftlicher Bachelor-Arbeit und gestalterischem/künstlerischem Bachelor-Projekt.

Semester

6

Datum

3. Februar – 14. März 2025

Dozierende

Dozierende der Fachtheorie und/oder künstlerisch-wissenschaftlicher Praktiken

Modultyp

Pflicht

Credits

6

Eintrittsvoraussetzungen

Vor Beginn des Abschlussessemesters müssen alle gemäss Reglement notwendigen Studienleistungen abgeschlossen sein.

MyCampus

DK.BA_ILN_650.F2501 ↗

BACHELOR
KUNST &
VERMITTLUNG

Kickoff – Act

DK.BA_KVA_200.F2501 | DK.BA_KVB_200.F2501

Mit Rückgriff auf Letter of Intent, Feedbacks bei All inclusive Festival, Kolloquien, Mentorate und Diskussionen im Modul Kickoff-Check ziehen Studierende Bilanz. Sie gleichen eigene Vorstellungen und Erwartungen mit dem Erreichten ab. Kultur der offenen und wertschätzenden Kritik wird praktiziert und ein förderlicher, professioneller Umgang mit kritischen Feedbacks entwickelt. Im «Betriebssystem 1» gewinnen Studierende Einblicke in den Kunstbetrieb an der Schnittstelle von Kunstproduktion, -rezeption und -vermittlung. Der Fokus liegt auf der Museums-, Sammlungs- und Ausstellungsgeschichte und künstlerischen Strategien im Umgang mit dem Betriebssystem «Kunst». Ausgehend von gesammelten Erfahrungen bei All Inclusive Festival und unter Einbezug kuratorischer, vermittelnder, konservatorischer und ausstellungstechnischer Perspektiven aus «Betriebssystem 1» werden individuelle künstlerische Entwicklungsoptionen reflektiert. Angesichts anstehender Arbeitsschritte erweitern Studierende gezielt ihre technischen und methodischen Kompetenzen und lassen sie in den aktuellen Arbeitsprozess einfließen. Dieser wird laufend im Portfolio festgehalten.

Semester

2

Datum

24. Februar – 17. April 2025

Dozierende

Marina Belobrovaja, Klodin Erb, San Keller, Marie-Louise, Nigg, Anina Schenker, Christof Steinmann, Monica Studer/Christoph van der Berg, Sebastian Utzni, Theres Waeckerlin, Eva-Maria Würth, Phila Bergmann, Izidora Lethe, Chantal Küng, Sunny Pfalzer, Guests

Modultyp

Pflicht

Credits

9

Eintrittsvoraussetzungen

Bestandene Module Kickoff-Plan und Kickoff-Do

MyCampus

[DK.BA_KVA_200.F2501 ↗](#)

[DK.BA_KVB_200.F2501 ↗](#)

Participation 2

DK.BA_KVA_201.F2501 | DK.BA_KVB_201.F2501

Studierende bringen sich aktiv in die Organisation des Studiengangs und des Departements ein und beteiligen sich an der Durchführung von Veranstaltungsformaten: Mitwirkung bei 24h-Aufnahmetag, Unterstützung von Diplomprojekten, Koordination und Moderation des Forums für Fragen, Organisation der Gemeinschaftsküche, Bespielung des Instagram-Accounts und weiterer digitaler und analoger Displays, Mitorganisation von Anlässen, Beteiligung an der SUMO u.a. Dabei entwickeln Studierende ein Bewusstsein für Teilhabe und Verantwortung. Sie sammeln Erfahrungen, wie kollaborative Prozesse und Formate kollegial und konstruktiv entwickelt und mitgestaltet werden können.

Semester

2

Datum

17. Februar – 17. April 2025

Dozierende

Marina Belobrovaja, Klodin Erb, San Keller, Marie-Louise, Nigg, Anina Schenker, Christof Steinmann, Monica Studer/Christoph van der Berg, Sebastian Utzni, Theres Waeckerlin, Eva-Maria Würth, Phila Bergmann, Izidora Lethe, Chantal Küng, Sunny Pfalzer, Guests

Modultyp

Pflicht

Credits

3

MyCampus

[DK.BA_KVA_201.F2501 ↗](#)

[DK.BA_KVB_201.F2501 ↗](#)

The Pitch

DK.BA_KVA+_210.F2501 | DK.BA_KVB+_210.F2501

Du wolltest schon immer mehr Zeit und Expertise, um dein Projekt auf ein nächstes Level zu bringen? Dann bist du hier richtig.

In den drei Wochen des Moduls arbeitest du an deinem individuellen oder gemeinschaftlichen Projekt. In der Gruppe besprechen wir, wie, wann, wo und mit wem die besten Weiterentwicklungsmöglichkeiten bestehen. Eine Vision für das Projekt soll entstehen und umgesetzt werden. Das Dozierenteam und die Gruppe unterstützen dich dabei individuell oder in deiner Gruppe. Sei es ein Businessplan zu erstellen, Dossiers für Fördergelder aufzusetzen, die richtigen Kontexte für eine Platzierung zu finden oder das Projekt inhaltlich auf den Punkt zu bringen. Vielleicht gelingt es auch, in einem kleinen Rahmen schon etwas zu realisieren in dieser Zeit?

Frei nach dem Motto «Sag uns, was du brauchst, und wir machen es möglich»
San Sebastian, Studiengangsleitung K++V

Um uns vorzubereiten, benötigen wir einen Projektbeschrieb (maximal zwei A4) und dein/euer Portfolio.

Offenes Fachmodul

Semester

2

Datum

10. Juni – 4. Juli 2025

Dozierende

Klodin Erb, Anina Schenker, Christof Steinmann,
Sebastian Utzni, Phila Bergmann, Izidora Lethe, Guests

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

6

MyCampus

[DK.BA_KVA+_210.F2501 ↗](#)

[DK.BA_KVB+_210.F2501 ↗](#)

Methodenmodul 2: Auslegeordnungen und Diskurse. Ansätze zum Verstehen und Deuten

DK.BA_KVA_250.F2501 | DK.BA_KVB_250.F2501

Im Zentrum des Moduls stehen Verfahren von Kritik, die an konkreten Formaten (Zeitung, Katalog, youtube Gespräch u.a.) studiert werden. Analysiert werden der Einsatz von Argumenten sowie die dahinter liegenden gesellschaftlichen und theoretische Positionen: Was ist ein Diskurs und wie kann er eingesetzt werden – zum Beispiel in einer mündlichen Debatte oder in einer schriftlichen Erörterung? Was ist affirmativ, was historisch-kritisch oder dekonstruktiv? Pflegen künstlerische Werke auch einen Diskurs oder wird er ihnen durch die Kritik zugewiesen? Wie könnte sich daraus eine künstlerisch-wissenschaftliche-forschende Praxis ergeben? Geübt wird die Aneignung und kritische Analyse kultureller Diskurse in ihrem jeweiligen Kontext mit den Mitteln des Close-Reading und der Werkkritik.

Semester

2

Datum

17.–21. Februar 2025

Dozierende

Silvia Henke

Modultyp

Pflicht

Credits

2

Eintrittsvoraussetzungen

DK.KVB_Methodenmodul 1: Einführung visuelle Kultur.
Beschreibung und Reflexion ästhetischer Phänomene

MyCampus

[DK.BA_KVA_250.F2501 ↗](#)

[DK.BA_KVB_250.F2501 ↗](#)

Progress – Act

DK.BA_KVA_400.F2501 | DK.BA_KVB_400.F2501

Studierende nehmen eine Standortbestimmung vor. Sie vergleichen Feedbacks aus All inclusive Festival, Kolloquien, Mentoraten und Diskussionen mit ihrem Letter of Intent, nehmen Optimierungen vor und reflektieren Entwicklungsmöglichkeiten. Kritik und Selbstkritik wird dabei im Austausch mit Mentor:innen evaluiert. Sie vergleichen Feedbacks aus All inclusive Festival, Kolloquien, Mentoraten und Diskursen mit ihrem Letter of Intent, blickten resümierend auf das bisher Erarbeitete und analysierten ihre sich daran abzeichnende Position. Anpassungen oder eine Neusaurichtung der Projektziele wird vorgenommen. Im «Betriebssystem 2» erweitern Studierende mithilfe von theoretischen Inputs, Lectures und Ausflügen in institutionelle ebenso wie alternative künstlerische Kontexte das Spektrum möglicher Fokusbilder und künstlerischen Praxen. Daraus resultiert eine Vertiefung oder Erweiterung der individuellen Arbeitsweisen als Schritt zur Professionalisierung und Vorbereitung auf bevorstehenden Bachelorabschluss. Kontinuität, Engagement und Agilität zeichnen das Handeln der Studierenden aus. Die Fähigkeit, Kritik konstruktiv und für Mitstudierende unterstützend zu formulieren, wird geübt.

Semester

4

Datum

24. Februar – 17. April 2025

Dozierende

Marina Belobrovaja, Klodin Erb, San Keller, Marie-Louise, Nigg, Anina Schenker, Christof Steinmann, Monica Studer/Christoph van der Berg, Sebastian Utzni, Theres Waeckerlin, Eva-Maria Würth, Phila Bergmann, Izidora Lethe, Chantal Küng, Sunny Pfalzer, Guests

Modultyp

Pflicht

Credits

9

Eintrittsvoraussetzungen

Bestandenes 1. Studienjahr, bestandene Module Progress-Plan, Progress-Do, Progress-Check, Participation 1-3

MyCampus

DK.BA_KVA_400.F2501 ↗

DK.BA_KVB_400.F2501 ↗

Participation 4

DK.BA_KVA_401.F2501 | DK.BA_KVB_401.F2501

Studierende bringen sich aktiv in die Organisation des Studiengangs und des Departements ein und beteiligen sich an der Durchführung von Veranstaltungsformaten: Mitwirkung bei 24h-Aufnahmetag, Unterstützung von Diplomprojekten, Koordination und Moderation des Forums für Fragen, Organisation der Gemeinschaftsküche, Bespielung des Instagram-Accounts und weiterer digitaler und analoger Displays, Mitorganisation von Anlässen, Beteiligung an der SUMO u.a. Dabei entwickeln Studierende ein Bewusstsein für Teilhabe und Verantwortung. Sie sammeln Erfahrungen, wie kollaborative Prozesse und Formate kollegial und konstruktiv entwickelt und mitgestaltet werden können.

Semester

4

Datum

17. Februar – 17. April 2025

Dozierende

Marina Belobrovaja, Klodin Erb, San Keller, Marie-Louise, Nigg, Anina Schenker, Christof Steinmann, Monica Studer/Christoph van der Berg, Sebastian Utzni, Theres Waeckerlin, Eva-Maria Würth, Phila Bergmann, Izidora Lethe, Chantal Küng, Sunny Pfalzer, Guests

Modultyp

Pflicht

Credits

3

MyCampus

[DK.BA_KVA_401.F2501 ↗](#)

[DK.BA_KVB_401.F2501 ↗](#)

The Voice

DK.BA_KVA+_410.F2501 | DK.BA_KVB+_410.F2501

Die Themen, mit denen wir uns in diesem Modul beschäftigen, werden im Vorfeld von den Teilnehmenden über eine Online-Umfrage mitbestimmt. Lässt sich aus den Antworten beispielsweise das Thema «Geschwindigkeit» destillieren, so werden wir innerhalb der drei Wochen eine Menge Dinge tun, die sich auf unterschiedliche Weisen mit Geschwindigkeit befassen, so etwa bei einem Formel1-Rennen mitfiebern, eine Datencenter-Führung absolvieren oder eine Aufführung Samuel Becketts «Warten auf Godot» besuchen. Wie lassen sich die gesammelten Eindrücke erfassen und wie können sie für andere wahrnehmbar gemacht werden? Im zweiten Teil des Moduls reflektieren wir unsere Erfahrungen – individuell und gemeinsam – und begeben uns auf die Suche nach adäquaten Formen ihrer künstlerisch-gestalterischen Transformation in die eigene Disziplin und Praxis.

Offenes Fachmodul

Semester

4

Datum

10. Juni – 4. Juli 2025

Dozierende

Marina Belobrovaja, San Keller, Theres Waeckerlin, Eva-Maria Würth, Chantal Küng, Sunny Pfalzer, Guests

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

6

MyCampus

[DK.BA_KVA+_410.F2501 ↗](#)

[DK.BA_KVB+_410.F2501 ↗](#)

Methodenmodul 4: Schreibweisen – Anwendung. Begleitung Seminararbeit

DK.BA_KVA_450.F2501 | DK.BA_KVB_450.F2501

Das Modul bereitet auf die Seminararbeit vor: Dabei geht es um die Konturierung eines geeigneten inhaltlich/thematischen und/oder methodischen Rahmens. Der Untersuchungsgegenstand ist verschränkt mit einer künstlerischen Praxis. Daraus wird eine eigene Schreibhaltung und ein geeignetes schriftliches Format entwickelt. Zu Beginn des Moduls werden unterschiedliche bekannte Textgattungen wiederholt und aktiviert (Beschreibung, Deutung, persönliche Reflexion, pointierte Zusammenfassung, Kommentar). Daraus wird ein eigenes Schreibprojekt entwickelt, das zu einem Exposé für die Seminararbeit ausgearbeitet wird. Diese entsteht im zweiten Teil im Wechsel von Entwurf und Feedback in individuellen und kollektiven Coachings und bereitet auf die schriftliche Abschlussarbeit vor.

Semester

4

Datum

17.–21. Februar 2025

Dozierende

Silvia Henke, Marie-Louise Nigg, André Rogger

Modultyp

Pflicht

Credits

2

Eintrittsvoraussetzungen

DK.KVB_Methodenmodul 3: Künstlerisch Forschen und wissenschaftlich Schreiben

MyCampus

[DK.BA_KVA_450.F2501 ↗](#)

[DK.BA_KVB_450.F2501 ↗](#)

Bachelor-Arbeit künstlerisch-gestalterisch

DK.BA_KVA_600.F2501 | DK.BA_KVB_600.F2501

Studierende realisieren künstlerisch-gestalterische Bachelorarbeit in einem Fokusfeld, in dem sie sich beruflich etablieren wollen. Mit künstlerischem Portfolio, schriftlichem Projektproposal und durchdachter Umsetzungs- und Kommunikationsstrategie treten sie in Kontakt mit potenziellen Partner:innen mit dem Ziel, sie vom Projektvorhaben zu überzeugen. Die Bachelorkommission prüft Qualität, Kohärenz, Machbarkeit und Relevanz eingereicher Portfolios und Projektproposals. Anhand des Portfolios wird Entwicklung des bisherigen Arbeitsprozesses ersichtlich. Projektproposal gibt Auskunft über den Titel, Projektbeschreibung, Zeitplan, Budget, sowie Einschätzung von Chancen und Risiken des Projektvorhabens. Künstlerisch-gestalterische Bachelorarbeit gilt als bestanden, wenn die Mehrheit der Kommissionsmitglieder ein «Go» erteilt. Anschliessend übernimmt die Bachelorkommission eine unterstützend-beratende Funktion. Sie begleitet Projektvorhaben während des letzten Semesters und gibt aufgrund einer Projektpräsentation am Semesterende eine detaillierte Rückmeldung zum aktuellen Projektstand. Im Rahmen der Werkschau der Hochschule Luzern Design Film Kunst werden die Projektvorhaben in einer angemessenen Form präsentiert.

Semester

6

Datum

17. Februar – 11. Juli 2025

Dozierende

San Keller und Sebastian Utzni (Vorsitz),
Theorieexpert:innen, Praxisexpert:innen, externe
Fachperson

Modultyp

Pflicht

Credits

21

Eintrittsvoraussetzungen

Erreichte 150 ECTS

MyCampus

[DK.BA_KVA_600.F2501 ↗](#)

[DK.BA_KVB_600.F2501 ↗](#)

Bachelor-Präsentation

DK.BA_KVA_601.F2501 | DK.BA_KVB_601.F2501

Bachelorkommission besteht aus Studiengangsleitung, Kunst- und Fachtheoriedozierende und einer externen Fachperson aus dem gewählten Fokusfeld. An der Werkschau werden künstlerisch-gestalterische Bachelorarbeiten angemessen repräsentiert, unabhängig vom tatsächlichen Ort und Form ihrer Umsetzung. Im Zentrum von Präsentation der Bachelorarbeit stehen realisierte Projektvorhaben und deren Vermittlung mit Bezugnahme auf die schriftliche Bachelorarbeit gegenüber Bachelorkommission und Öffentlichkeit.

Semester

6

Datum

17. Februar – 11. Juli 2025

Dozierende

San Keller und Sebastian Utzni (Vorsitz),
Theorieexpert:innen, Praxisexpert:innen, externe
Fachperson

Modultyp

Pflicht

Credits

3

Eintrittsvoraussetzungen

5 abgeschlossene Semester, Fertigstellung der BA-Arbeit
künstlerisch-gestalterisch

MyCampus

[DK.BA_KVA_601.F2501 ↗](#)

[DK.BA_KVB_601.F2501 ↗](#)

Bachelor-Arbeit schriftlich

DK.BA_KVA_650.F2501 | DK.BA_KVB_650.F2501

Die schriftliche Bachelor-Arbeit basiert auf einer selbst gewählten, klar formulierten Fragestellung und einem Erkenntnisinteresse. Konkrete Objekt- und/oder Kulturanalysen werden verbunden mit einer theoretischen Perspektive. Zu diesem Zweck bezieht die Bachelor-Arbeit neben den gestalterisch-künstlerischen Objekten als primäre Quellen auch relevante Sekundärwerke in angemessenem Mass mit ein. Sie zeichnet sich durch einen korrekten Umgang mit diesem Quellenmaterial und eine sorgfältige Sprache aus. Da die Arbeit erkenntnisorientiert angelegt ist, legt sie sowohl die eigenen Analyseergebnisse und Schlüsse dar, wie auch eine Reflexion über den Zusammenhang zwischen schriftlicher Bachelor-Arbeit und gestalterischem/künstlerischem Bachelor-Projekt.

Semester

6

Datum

17. Februar – 11. Juli 2025

Dozierende

Dozierende der Fachtheorie und/oder künstlerisch-wissenschaftlicher Praktiken

Modultyp

Pflicht

Credits

6

Eintrittsvoraussetzungen

Vor Beginn des Abschlussessemesters müssen alle gemäss Reglement notwendigen Studienleistungen abgeschlossen sein.

MyCampus

[DK.BA_KVA_650.F2501 ↗](#)

[DK.BA_KVB_650.F2501 ↗](#)

BACHELOR

OBJEKTDESIGN

Design Positions 1

DK.BA_OD_200.F2501

In den beiden Modulen der «Design Positions» entwerfen die Studierenden mit Gastdozierenden aus verschiedenen Bereichen der Designbranche sowie internen Dozierenden einfache Objekte. Über zwei stark unterschiedliche Positionen lernen sie so die Weite des Designhorizontes kennen. In «Design Positions 1» entwickeln sie aus einer experimentellen, materialorientierten Auseinandersetzung ein Designobjekt. Das Modul wird von Reflektionen in Fachenglisch begleitet. Die Fachtheorie führt in theoretische und historische Entwicklungen ein, um ein vielseitiges Verständnis von Design als «Position», bzw. als Denk- und Handlungsweise zu gewinnen. Die Studierende lernen Diskurse kennen, die Design in Bereichen wie Kunst, Industrie, Wissenschaft und Umwelt positionieren. Dabei debattieren sie diese Positionen anhand einer Präsentation (Gruppenarbeit). In einer schriftlichen Aufgabe (Einzelarbeit) analysieren sie einen ausgewählten Design Diskurs. Die Inhalte des Moduls stehen im Kontext der UN Sustainable Development Goals (SDG) und fokussieren auf zu Beginn des Moduls kommunizierte Ziele.

Semester

2

Datum

24. Februar – 21. März 2025

Dozierende

Gastdozierende (modulspezifisch),
Thomas Skelton-Robinson, Thinking & Wording
Mònica Gaspar, Integrierte Fachtheorie

Modultyp

Pflicht

Credits

6

MyCampus

DK.BA_OD_200.F2501 ↗

Design Positions 2

DK.BA_OD_201.F2501

In den beiden Modulen der «Design Positions» entwerfen die Studierenden mit Gastdozierenden aus verschiedenen Bereichen der Designbranche sowie internen Dozierenden einfache Objekte. Über zwei stark unterschiedliche Positionen lernen sie so die Weite des Designhorizontes kennen. In «Design Positions 2» entwickeln die Studierenden mit einer dienstleistungsorientierten, technischen Haltung nahe am Industriedesign ein funktionales Objekt. Das Modul wird von Einführungskursen in CAD (Rhino) begleitet. Die Fachtheorie führt in theoretische und historische Entwicklungen ein, um ein vielseitiges Verständnis von Design als «Position», bzw. als Denk- und Handlungsweise zu gewinnen. Die Studierende lernen Diskurse kennen, die Design in Bereichen wie Kunst, Industrie, Wissenschaft und Umwelt positionieren. Dabei debattieren sie diese Positionen anhand einer Präsentation (Gruppenarbeit). In einer schriftlichen Aufgabe (Einzelarbeit) analysieren sie einen ausgewählten Design Diskurs. Die Inhalte des Moduls stehen im Kontext der UN Sustainable Development Goals (SDG) und fokussieren auf zu Beginn des Moduls kommunizierte Ziele.

Semester

2

Datum

13. Februar – 18. März 2025

Dozierende

Christof Sigerist,
Thai Hua, CAD Rhino3D
Mònica Gaspar, integrierte Fachtheorie

Modultyp

Pflicht

Credits

6

MyCampus

DK.BA_OD_201.F2501 ↗

Repair

DK.BA_OD+_210.F2501

Seit dem Zeitalter der Massenproduktion ist der schonende Umgang mit Ressourcen keine wirtschaftliche Notwendigkeit mehr. Unter den Vorzeichen einer zukunftsfähigen, nachhaltigen Haltung bekommen Flicker, Reparieren, Renovieren und Restaurieren eine ganz aktuelle Bedeutung. Dabei geht es nicht nur um die Wiederherstellung von Funktionen, sondern ebenso um ein ästhetisches Konzept. Welche Gegenstände lassen sich reparieren, welche nicht und warum? Wie verändern sich Wahrnehmung und Wertschätzung durch die Reparatur? Gilt es, den Originalzustand wieder herzustellen? Oder ist der Schaden ein Anlass, aus dem Bestand etwas Neues zu schaffen? Die Inhalte des Moduls stehen im Kontext der UN Sustainable Development Goals (SDG) und fokussieren auf zu Beginn des Moduls kommunizierte Ziele.

Offenes Fachmodul

Semester

2

Datum

9. Juni – 4. Juli 2025

Dozierende

Christoph Schindler, Michael Niederberger, Miriam Nietlispach

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

6

Eintrittsvoraussetzungen

- Neugier
- Freude am Experiment
- handwerkliche Grundkenntnisse

MyCampus

DK.BA_OD+_210.F2501 ↗

Produktsprache verstehen

DK.BA_OD_250.F2501

Produkte sind mit vielfältigen Botschaften und Bedeutungen aufgeladen, die häufig nur unterschwellig und vorbegrifflich wahrgenommen werden. Das Modul führt in Designsemiotik ein und vermittelt die einschlägigen Begriffe, Methoden und Tools der Theorie der Produktsprache. Die Studierenden lernen dieses theoretisch-methodische Rüstzeug bei der Analyse und Interpretation von vorhandenen Produkten deskriptiv anzuwenden; weiterhin wissen sie es auch im eigenen Entwicklungs- und Entwurfsprojekt präskriptiv einzusetzen, um die Botschaften ihrer Entwürfe zielgerichtet steuern und im mündlichen oder schriftlichen Diskurs rational nachvollziehbar begründen zu können. Sie sind für die Bedeutungsdimension von Objekten und die eingesetzten formalen Gestaltungsmittel (Form, Farbe, Material, Oberflächen etc.) sensibilisiert.

Semester

2

Datum

17.–21. Februar 2025

Dozierende

N.N.

Modultyp

Pflicht

Credits

2

MyCampus

DK.BA_OD_250.F2501 ↗

Autorschaft und Dienstleistung

DK.BA_OD_400.F2501

Die Studierenden lernen, die Bedürfnisse eines Partners zu erfassen und daraus neue, marktfähige Möglichkeiten und/oder Nischen für dessen Zielpublikum erschaffen. Sie sind in der Lage, als Autor*innen eigene Positionen zu beziehen und auf die Interessen der Institution abzustimmen, mit der sie zusammenarbeiten. Der nachhaltige und angemessene Umgang mit Materialien, kluger Einsatz von Fertigungstechniken und wirtschaftliche Umsetzung wird als Teil der Autorschaft begriffen. In begleitenden Kursen werden Grundlagen zum Thema Nachhaltigkeit, CAD (Rhino) und Fachenglisch vertieft. In der integrierten Fachtheorie setzen sich die Studierenden anhand von Quellentexten, in denen Designer:innen ihre Rolle und ihre Verantwortung gegenüber Auftraggebenden und Gesellschaft reflektieren, mit ihrem zukünftigen Arbeitsfeld auseinander. Die Inhalte des Moduls stehen im Kontext der Sustainable Development Goals der United Nations und fokussieren auf zu Beginn des Moduls kommunizierte Ziele.

Semester

4

Datum

24. Februar – 18. März 2025

Dozierende

Andreas Saxer, Gäste

Thai Hua, CAD

Thomas Skelton-Robinson, Thinking & Wording

n.n. und Mònica Gaspar: Fachtheorie»

Modultyp

Pflicht

Credits

12

MyCampus

DK.BA_OD_400.F2501 ↗

A Map of Sustainability

DK.BA_OD+_410.F2501

Welche nachhaltigkeitsrelevanten Themen in der Abwicklung eines Projekts besonders wichtig sind, hängt massgebend von der Projektphase ab. Aus diesem Grund folgen wir in diesem Modul dem Lauf üblicher Projektphasen in Designprozessen. Das Modul beleuchtet in vielen kurzen und aufs Wesentliche reduzierten Beiträgen die relevanten Aspekte rund um die Nachhaltigkeit, vom Grobkonzept über den Entwurf und die Konstruktion bis hin zur Ausführung und (Wieder-)Verwertung.

Gemeinsam manövrieren wir durch die üblichen Projektphasen und gehen drängenden Fragen auf den Grund. Nebst Inputvorlesungen veranstalten wir Workshops, untersuchen ausgewählte Projekte und besuchen dabei Unternehmen, Büros und Ateliers. Dabei analysieren die Studierenden Stärken und Schwächen, Chancen und Risiken der jeweiligen Geschäftskonzepte.

Die gewonnenen Erkenntnisse werden in verschiedenen Medien (Film, Foto, Text) dokumentiert und auf einer digitalen Plattform in Form einer «Map of Sustainability» gesammelt.

Über die Inhalte des Moduls setzen sich die Studierenden mit den Sustainable Development Goals der United Nations (SDGs) auseinander und fokussieren auf Ziel 12: Für nachhaltige Konsum- und Produktionsmuster sorgen.

Offenes Fachmodul

Semester

4

Datum

9. Juni – 4. Juli 2025

Dozierende

Thomas Wüthrich

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

6

Eintrittsvoraussetzungen

Kompetenzen der eigenen Studienrichtung, gepaart mit Neugier sowie Freude an Recherche und Analyse

MyCampus

DK.BA_OD+_410.F2501 ↗

Design konfrontieren: Kontexte und Zusammenhänge

DK.BA_OD_450.F2501

Das Modul führt in das wissenschaftliche Arbeiten und das Verfassen einer Seminararbeit ein. Vermittelt werden Methoden der Datenerhebung (Desktop-Recherche, Beobachtung, Interview), der Umgang mit Quellen sowie die Grundlagen des wissenschaftlichen Schreibens. Beginnend mit Recherche, Themenwahl und der Formulierung einer Fragestellung über das Verfassen des Exposés, Gliederung und Aufbau einer Argumentation bis hin zur sprachlichen Ausformulierung, dem Erstellen eines Quellenverzeichnisses und der Textkorrektur werden alle Phasen des Schreibprozesses behandelt. Als Vorbereitung auf die Seminararbeit schliesst das Modul mit dem Verfassen eines Exposés, einer Gliederung und eines Quellenverzeichnisses für diese ab.

Semester

4

Datum

17.–21. Februar 2025

Dozierende

N.N., Mònica Gaspar, Jonas Leysieffer

Modultyp

Pflicht

Credits

2

Eintrittsvoraussetzungen

Bestandenes Methodenmodul 3

MyCampus

DK.BA_OD_450.F2501 ↗

Bachelor-Arbeit künstlerisch-gestalterisch

DK.BA_OD_600.F2501

Die Bachelor-Arbeit ist ein mentoriertes Selbststudium. Begleitet von einer Einführung zur Themenfindung und Einzelbesprechungen skizzieren die Studierenden selbstständig ein anspruchsvolles Thema.

Sie erarbeiten die theoretischen Grundlagen zu ihrem Abschlussprojekt und lassen diese in eine gestalterische Arbeit in ausreichender Tiefe und Breite einfließen. Projektspezifische Kriterien werden sowohl theoretisch als auch praktisch in die Arbeit aufgenommen. Die Kandidat:innen bestimmen die zur Umsetzung nötige Methode und den dazugehörigen Zeitplan.

Die Studierenden stellen ihre Arbeit in den Kontext der UN Sustainable Development Goals (SDG) und definieren für ihre Arbeit eines oder mehrere derer Ziele.

Semester

6

Datum

17. Februar – 13. Juni 2025

Dozierende

Interne Mentorierende

Thai Hua, Miriam Nietlispach, Andreas Saxer, Christof Sigerist

ggf. ergänzt mit individuell gewählten, externen Fachmentoren

Bachelor-Kommission:

Michael Niederberger, Christoph Schindler, Gäste

Modultyp

Pflicht

Credits

21

Eintrittsvoraussetzungen

Vor Beginn des Abschlusssemesters müssen alle gemäss Reglement notwendigen Studienleistungen abgeschlossen sein.

MyCampus

DK.BA_OD_600.F2501 ↗

Bachelor-Präsentation

DK.BA_OD_601.F2501

Die Studierenden präsentieren ihre Bachelorarbeit verbal vor einer eingeladenen Jury, in einer analogen und/oder digitalen Präsentation sowie mit einer didaktisch durchdachten Inszenierung, die auf den theoretischen Hintergrund eingeht, das Thema ihrer Arbeit und dessen Kontext vorstellt, den zugrundeliegenden Entwicklungs- und Umsetzungsprozess wiedergibt und die weiterführenden Konsequenzen der Arbeit analysiert.

Semester

6

Datum

16.–20. Juni 2025

Dozierende

Dimitri Stapfer, Silvia-Maria Jung, Präsentations-Coaching

Bachelor-Kommission:

Micheal Niederberger, Christoph Schindler, Gäste

Modultyp

Pflicht

Credits

3

Eintrittsvoraussetzungen

Vor Beginn des Abschlussesemester müssen alle gemäss Reglement notwendigen Studienleistungen abgeschlossen sein.

MyCampus

DK.BA_OD_601.F2501 ↗

Bachelor-Arbeit schriftlich

DK.BA_OD_650.F2501

Die schriftliche Bachelor-Arbeit basiert auf einer selbst gewählten, klar formulierten Fragestellung und einem Erkenntnisinteresse. Konkrete Objekt- und/oder Kulturanalysen werden verbunden mit einer theoretischen Perspektive. Zu diesem Zweck bezieht die Bachelor-Arbeit neben den gestalterisch-künstlerischen Objekten als primäre Quellen auch relevante Sekundärwerke in angemessenem Mass mit ein. Sie zeichnet sich durch einen korrekten Umgang mit diesem Quellenmaterial und eine sorgfältige Sprache aus. Da die Arbeit erkenntnisorientiert angelegt ist, legt sie sowohl die eigenen Analyseergebnisse und Schlüsse dar, wie auch eine Reflexion über den Zusammenhang zwischen schriftlicher Bachelor-Arbeit und gestalterischem/künstlerischem Bachelor-Projekt.

Semester

6

Datum

17. Februar – 13. Juni 2025

Dozierende

Dozierende der Fachtheorie und/oder künstlerisch-wissenschaftlicher Praktiken

Modultyp

Pflicht

Credits

6

Eintrittsvoraussetzungen

Vor Beginn des Abschlussessemesters müssen alle gemäss Reglement notwendigen Studienleistungen abgeschlossen sein.

MyCampus

DK.BA_OD_650.F2501 ↗

BACHELOR

**SPATIAL
DESIGN**

Explore 1

DK.BA_SD_200.F2501

Im Modul bearbeiten die Studierenden ein Projekt zu einem vorgegebenen Thema im physischen Raum, an dem sie die bisher im Studium erworbenen praktischen Kompetenzen anwenden und dabei die erste Phase des Designprozesses (Recherche und Analyse) exemplarisch durchlaufen und üben (Fachtheorie 2). Die Studierenden werden dabei auch unterstützt, bereits frühzeitig gestalterische Experimente zur Gewinnung von Erkenntnissen einzusetzen. Die Studierenden analysieren dabei einfache, vorgegebene räumliche Situationen, darin stattfindende Abläufe, die Nutzungsanforderungen und Bedürfnisse, formulieren ein räumlich-gestalterisches Projekt und entwickeln darauf basierend Konzepte und erste Lösungsvarianten, in denen sie, wo es im Sinne des Projekts und in Bezug auf die entwickelten Konzepte sinnvoll ist, auch den Einsatz von Medien im physischen Raum (Media Architecture) berücksichtigen.

Begleitende Kurse vermitteln Methoden und Techniken der Vermittlung von Projektinhalten.

Semester

2

Datum

24. Februar – 21. März 2025

Dozierende

Stefanie Wandiger, Barbara Mutzbauer, Thai Hua, Johannes Binotto

Modultyp

Pflicht

Credits

6

MyCampus

DK.BA_SD_200.F2501 ↗

Design 1

DK.BA_SD_201.F2501

Im Modul bearbeiten die Studierenden ein Projekt zu einem vorgegebenen Thema im physischen Raum, an dem sie die bisher erworbenen Kompetenzen anwenden und aufgrund von Erkenntnissen aus der im Modul Explore 1 durchlaufenen Recherche- und Analysephase gestalterische Lösungsvarianten kontinuierlich weiterentwickeln und ausarbeiten sowie in einem dem Projekt angemessenen Ausarbeitungsgrad in Form von Präsentationsmodellen, -visualisierungen und/oder Videos umsetzen. Im Diskurs werden kompetentes Urteilen nach definierten Kriterien und das einbringen der eigenen gestalterischen Position geübt.

Begleitende Kurse vermitteln Methoden und Techniken der Vermittlung von Projektinhalten.

Semester

2

Datum

24. März – 18. April 2025

Dozierende

Stefanie Wandiger, Thai Hua, Robert Bossart

Modultyp

Pflicht

Credits

6

Eintrittsvoraussetzungen

Voraussetzung für den Eintritt in das Modul Design 1 ist die erfolgreiche Teilnahme am Modul Explore 1.

MyCampus

DK.BA_SD_201.F2501 ↗

Realize 1

DK.BA_SD_210.F2501

Im Modul bearbeiten die Studierenden ein Projekt zu einem vorgegebenen Thema im physischen Raum, an dem sie die bisher erworbenen Kompetenzen anwenden. Die Studierenden erhalten dabei die Möglichkeit, ein in den davor liegenden Fachmodulen entwickeltes Projekt im physischen Raum als Ganzes oder die entwurfsbestimmenden Elemente in Form von Prototypen zu realisieren und deren Funktion und Wirkung zu testen. Dabei werden sie in begleitetem Selbststudium bei der Planung und Umsetzung durch die Dozierenden unterstützt: Die Umsetzbarkeit wird diskutiert und, wenn nötig, das gestalterische Konzept hinterfragt und angepasst – mit dem Ziel, dieses im Zuge der Ausarbeitung nochmals zu schärfen und zu verdichten.

Semester

2

Datum

9. Juni – 4. Juli 2025

Dozierende

Stefanie Wandiger, Thai Hua

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

6

Eintrittsvoraussetzungen

Voraussetzung für den Eintritt in das Modul Realize 1 ist die erfolgreiche Teilnahme am Modul Design 1.

MyCampus

DK.BA_SD_210.F2501 ↗

Space+

DK.BA_SD+_211.F2501

Space+ ist ein Fachmodul, das allen Studierenden des Departements offen steht. Das «Plus» in Verbindung mit Space bedeutet zum einen, dass zu einem räumlichen Thema in Verbindung mit einer anderen Designdisziplin räumlich-gestalterische Projekte erarbeitet werden. Zwar sind bei räumlichen Themen immer verschiedene Disziplinen involviert. In diesem Modul soll aber gerade die Verbindung im Vordergrund stehen, um so in einem kleinen Projekt konkrete Erfahrungen in den Überschneidungsbereichen zu sammeln. Andererseits deutet das «Plus» auch darauf hin, dass sich die Studierenden mit ihrem persönlichen und fachlichen Hintergrund einbringen können und durch das Lernen voneinander gefördert wird und so ein zusätzlicher Mehrwert für die Studierenden entsteht.

Offenes Fachmodul

Semester

2

Datum

9. Juni – 4. Juli 2025

Dozierende

Sunkoo Kang

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

6

MyCampus

DK.BA_SD+_211.F2501 ↗

Auslegeordnungen und Diskurse

DK.BA_SD_250.F2501

Das Modul behandelt unterschiedliche wissenschaftliche Methoden und Herangehensweisen zur Entwicklung eines eigenen Designprojekts. Thematisiert werden dabei verschiedene Forschungsdesigns aus der Designforschung (z.B. Design Thinking, Semantic Turn), der sozialwissenschaftlichen sowie ethnografischen Forschung (z.B. Experiment, Befragung, Beobachtung, Mapping), welche als Grundlage zur Gestaltung von Designprojekten eingesetzt werden können. Die Studierenden lernen dabei durch die verschiedenen Methoden relevante Fragestellungen und Hypothesen zu formulieren, diese mittels geeigneter Forschungsmethoden zu untersuchen und zu analysieren, um daraus eine Grundlage für ihre Designprojekte zu schaffen.

Semester

2

Datum

17.–21. Februar 2025

Dozierende

Barbara Mutzbauer

Modultyp

Pflicht

Credits

2

MyCampus

DK.BA_SD_250.F2501 ↗

Explore 2.1

DK.BA_SD_400.F2501

Im Modul bearbeiten die Studierenden ein Projekt zu einem vorgegebenen Thema im hybriden Raum, an dem sie die bisher im Studium erworbenen Kompetenzen anwenden und dabei die erste Phase des Designprozesses (Recherche und Analyse) bezogen auf die Entwurfsschritte für Projekte im hybriden Raum durchlaufen und üben. Die Studierenden setzen bereits frühzeitig gestalterische Experimente zur Gewinnung von Erkenntnissen ein. Sie analysieren komplexere, vorgegebene räumliche Situationen, darin stattfindende Abläufe, die Nutzungsanforderungen und Bedürfnisse, formulieren ein räumlich-gestalterisches Projekt in einer virtuellen Umgebung und entwickeln darauf basierend Konzepte und erste Lösungsvarianten.

In der Fachtheorie 4 werden die im Methodenmodul 4 vermittelten Grundlagen zu Schreibweisen vertieft sowie anhand der praktischen Projektarbeit verschränkt und kontextualisiert. Der Fokus liegt hierbei auf dem Coaching für die Seminararbeit, welche in diesem Modul geschrieben wird (Fachtheorie 4).

Semester

4

Datum

24. Februar – 21. März 2025

Dozierende

Christophe Merkle, Tobias Matter, Gäste

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

6

MyCampus

DK.BA_SD_400.F2501 ↗

Explore 2.2

DK.BA_SD_401.F2501

Die Studierenden bearbeiten ein Projekt zu einem vorgegebenen Thema im physischen Raum, an dem sie die bisher im Studium erworbenen Kompetenzen anwenden und dabei die erste Phase des Designprozesses (Recherche und Analyse) durchlaufen und üben. Die Studierenden setzen bereits frühzeitig gestalterische Experimente zur Gewinnung von Erkenntnissen ein. Sie analysieren komplexere räumliche Situationen, darin stattfindende Abläufe, die Nutzungsanforderungen und Bedürfnisse, formulieren ein gestalterisches Projekt in einer physischen Umgebung und entwickeln darauf basierend Konzepte und erste Lösungsvarianten.

Im Modul werden die im Methodenmodul 4 vermittelten Grundlagen zu Schreibweisen vertieft sowie anhand der praktischen Projektarbeit verschränkt und kontextualisiert. Der Fokus liegt hierbei auf dem Coaching für die Seminararbeit, welche in diesem Modul geschrieben wird (Fachtheorie 4).

Semester

4

Datum

24. Februar – 21. März 2025

Dozierende

Stefanie Wandiger, Thai Hua

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

6

Eintrittsvoraussetzungen

Antrag mit Begründung für die Wahl des Moduls und Genehmigung durch die Studienrichtungsleitung in Absprache mit den Dozierenden

MyCampus

DK.BA_SD_401.F2501 ↗

Design 2.1

DK.BA_SD_402.F2501

Im Modul bearbeiten die Studierenden ein Projekt zu einem vorgegebenen Thema im hybriden Raum, an dem sie die bisher erworbenen Kompetenzen anwenden und aufgrund von Erkenntnissen aus der im Modul Explore 2.1 durchlaufenen Recherche- und Analysephase gestalterische Lösungsvarianten kontinuierlich weiterentwickeln und ausarbeiten sowie in einem dem Projekt angemessenen Komplexitäts- und Ausarbeitungsgrad in Form von Virtual Reality oder Augmented Reality umsetzen. Im Diskurs werden kompetentes Urteilen nach definierten Kriterien und das einbringen der eigenen gestalterischen Position geübt. Die Studierenden werden im Entwicklungsprozess des Projekts durch Inputs und Coachings zur Handhabung der eingesetzten Programme und Geräte unterstützt.

Semester

4

Datum

24. März – 18. April 2025

Dozierende

Christophe Merkle, Tobias Matter, Gäste

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

6

Eintrittsvoraussetzungen

Voraussetzung für den Eintritt in das Modul Design 2.1 ist die erfolgreiche Teilnahme im Modul Explore 2.1

MyCampus

DK.BA_SD_402.F2501 ↗

Design 2.2

DK.BA_SD_403.F2501

Im Modul bearbeiten die Studierenden ein Projekt zu einem vorgegebenen Thema im physischen Raum, an dem sie die bisher erworbenen Kompetenzen anwenden und aufgrund von Erkenntnissen aus der im Modul Explore 2.2 durchlaufenen Recherche- und Analysephase gestalterische Lösungsvarianten kontinuierlich weiterentwickeln und ausarbeiten sowie in einem dem Projekt angemessenen Komplexitäts- und Ausarbeitungsgrad mittels vorgegebener oder geeigneter Visualisierungstechniken (Pläne, Modelle, Bilder, Zeichnungen etc.) darstellen. Im Diskurs werden kompetentes Urteilen nach definierten Kriterien und das einbringen der eigenen gestalterischen Position geübt. Die Studierenden werden im Entwicklungsprozess des Projekts durch Inputs und Coachings zu Visualisierungstechniken sowie – falls diese im Projekt eingesetzt werden – zur Handhabung der eingesetzten Programme und Geräte unterstützt.

Semester

4

Datum

24. März – 18. April 2025

Dozierende

Stefanie Wandiger, Thai Hua

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

6

Eintrittsvoraussetzungen

Voraussetzung für den Eintritt in das Modul Design 2.2 ist die erfolgreiche Teilnahme im Modul Explore 2.2.

MyCampus

DK.BA_SD_403.F2501 ↗

Realize 2.1

DK.BA_SD_410.F2501

Im Modul bearbeiten die Studierenden ein Projekt zu einem vorgegebenen Thema im hybriden Raum, an dem sie die bisher erworbenen Kompetenzen anwenden und erweitern. Die Studierenden erhalten dabei die Möglichkeit, ein in den davor liegenden Fachmodulen entwickeltes Projekt im digitalen Raum als Ganzes oder – je nach Komplexität des Entwurfs – die entwurfsbestimmenden Elemente in Form von Prototypen im gewählten digitalen Medium (Virtual Reality/Augmented Reality) zu realisieren und deren Funktion und Wirkung zu testen. Dabei werden sie in begleitetem Selbststudium bei der Planung und Umsetzung durch die Dozierenden unterstützt: Die Umsetzbarkeit wird diskutiert und, wenn nötig, das gestalterische Konzept hinterfragt und angepasst – mit dem Ziel, dieses im Zuge der Ausarbeitung nochmals zu schärfen und zu verdichten.

Semester

4

Datum

9. Juni – 4. Juli 2025

Dozierende

Christophe Merkle, Tobias Matter, Gäste

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

6

Eintrittsvoraussetzungen

Voraussetzung für den Eintritt in das Modul Realize 2.1 ist die erfolgreiche Teilnahme im Modul Design 2.1.

MyCampus

DK.BA_SD_410.F2501 ↗

Realize 2.2

DK.BA_SD_411.F2501

Im Modul bearbeiten die Studierenden ein Projekt zu einem vorgegebenen Thema im physischen Raum, an dem sie die bisher erworbenen Kompetenzen anwenden und erweitern. Die Studierenden erhalten dabei die Möglichkeit, ein in den davor liegenden Fachmodulen entwickeltes Projekt im physischen Raum als Ganzes oder – je nach Komplexität des Entwurfs – die entwurfsbestimmenden Elemente in Form von Prototypen, idealerweise im Masstab 1:1, zu realisieren und deren Funktion und Wirkung zu testen. Dabei werden sie in begleitetem Selbststudium bei der Planung und Umsetzung durch die Dozierenden unterstützt: Die Umsetzbarkeit wird diskutiert und, wenn nötig, das gestalterische Konzept hinterfragt und angepasst – mit dem Ziel, dieses im Zuge der Ausarbeitung nochmals zu schärfen und zu verdichten.

Semester

4

Datum

9. Juni – 4. Juli 2025

Dozierende

Stefanie Wandiger, Thai Hua

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

6

Eintrittsvoraussetzungen

Voraussetzung für den Eintritt in das Modul Realize 2.2 ist die erfolgreiche Teilnahme im Modul Design 2.2.

MyCampus

DK.BA_SD_411.F2501 ↗

Redeformen und Schreibweisen

DK.BA_SD_450.F2501

Im vierten Methodenmodul lernen die Studierenden unterschiedliche literarische, philosophische, wissenschaftliche und journalistische Texte über Raum und Design kennen. Ausgehend von eigenen Erfahrungen, einer Recherche zu selbstgewählten Themenstellungen oder anstehenden Projekten praktizieren sie ein kreatives, freies Schreiben, das in eigenen kurzen Texten erprobt wird und in eine kleine Textsammlung mündet. Das Schreiben dient ihnen als kreatives, künstlerisches Mittel, Gedanken zu schärfen, Inhalte zu formulieren und sich auszudrücken.

Das Methodenmodul Redeformen und Schreibweisen dient als Vorbereitung für die Seminararbeit.

Semester

4

Datum

17.–21. Februar 2025

Dozierende

N.N.

Modultyp

Pflicht

Credits

2

MyCampus

DK.BA_SD_450.F2501 ↗

Bachelor-Arbeit künstlerisch-gestalterisch

DK.BA_SD_600.F2501

In der künstlerisch-gestalterische BA-Arbeit konzipieren die Studierenden in mentoriertem Selbststudium ein eigenes Projekt zu einem anspruchsvollen räumlichen Thema. Die Studierenden planen den eigenen Gestaltungsprozess, legen die darin vorgesehenen Designmethoden fest und entwickeln einen entsprechenden Zeitplan für das Projekt, sie erarbeiten die Grundlagen zu ihrem Abschlussprojekt und fassen Inhalt und Ziel ihres Vorhabens für die BA-Arbeit in einem Exposé zusammen, das sie vor einer Kommission präsentieren und von der Studienrichtungsleitung und den Mentor:innen schriftlich genehmigt werden muss.

Die Studierenden führen die Projektarbeit selbständig weiter und werden im Entwicklungsprozess durch Mentor:innen begleitet, vertiefen und/oder erweitern ihre gestalterischen Kompetenzen und steuern ihre Prozesse so, dass sie zum Semesterabschluss in der Lage sind, das Projekt vor der Abschlusskommission zu präsentieren.

Semester

6

Datum

17. Februar – 20. Juni 2025

Dozierende

Christophe Merkle, Tobias Matter, Barbara Mutzbauer

Modultyp

Pflicht

Credits

21

Eintrittsvoraussetzungen

Vor Beginn des Abschlussessemesters müssen alle gemäss Reglement notwendigen Studienleistungen abgeschlossen sein.

MyCampus

DK.BA_SD_600.F2501 ↗

Bachelor-Präsentation

DK.BA_SD_601.F2501

Ziel der künstlerisch-gestalterischen Bachelor-Arbeit ist es, die Berufsbefähigung unter Beweis zu stellen. Die Studierenden präsentieren ihre Bachelor-Arbeit vor der Abschlusskommission mittels einer analogen und/oder digitalen Präsentation sowie mit einer didaktisch durchdachten Inszenierung, die auf den theoretischen Hintergrund eingeht, das Thema ihrer Arbeit und dessen Kontext vorstellt, den zugrunde liegenden Entwicklungs- und Umsetzungsprozess wiedergibt und die weiterführenden Konsequenzen der Arbeit analysiert. In der Präsentation der Bachelor-Arbeit können alle Ausbildungsinhalte abgerufen werden. Deren projektspezifische Auswahl und Gewichtung ist Teil der Aufgabe.

Semester

6

Datum

17. Februar – 20. Juni 2025

Dozierende

Klaus Marek

Modultyp

Pflicht

Credits

3

Eintrittsvoraussetzungen

Vor Beginn des Abschlussessemesters müssen alle gemäss Reglement notwendigen Studienleistungen abgeschlossen sein.

MyCampus

DK.BA_SD_601.F2501 ↗

Bachelor-Arbeit schriftlich

DK.BA_SD_650.F2501

Die schriftliche Bachelor-Arbeit basiert auf einer selbst gewählten, klar formulierten Fragestellung und einem Erkenntnisinteresse. Konkrete Objekt- und/oder Kulturanalysen werden verbunden mit einer theoretischen Perspektive. Zu diesem Zweck bezieht die Bachelor-Arbeit neben den gestalterisch-künstlerischen Objekten als primäre Quellen auch relevante Sekundärwerke in angemessenem Mass mit ein. Sie zeichnet sich durch einen korrekten Umgang mit diesem Quellenmaterial und eine sorgfältige Sprache aus. Da die Arbeit erkenntnisorientiert angelegt ist, legt sie sowohl die eigenen Analyseergebnisse und Schlüsse dar, wie auch eine Reflexion über den Zusammenhang zwischen schriftlicher Bachelor-Arbeit und gestalterischem/künstlerischem Bachelor-Projekt.

Semester

6

Datum

17. Februar – 20. Juni 2025

Dozierende

Barbara Mutzbauer, Andreas Unteidig, Jonas Leisieffer
(2. Gutachter)

Modultyp

Pflicht

Credits

6

Eintrittsvoraussetzungen

Vor Beginn des Abschlussessemesters müssen alle gemäss Reglement notwendigen Studienleistungen abgeschlossen sein.

MyCampus

DK.BA_SD_650.F2501 ↗

BACHELOR

TEXTILDESIGN

Construct

DK.BA_TX_200.F2501

Das Modul eröffnet den Studierenden die Möglichkeit, Techniken zur Flächenbildung experimentell und angewandt zu erfahren – aus Einzelelementen schaffen sie durch Verhaken, Kreuzen, Umschlingen oder Knoten flächige Einheiten. Auf der Basis des generellen und kunsthandwerklichen Verständnisses findet eine Auseinandersetzung mit den Techniken Stricken und Weben an den Maschinen statt. Ebenso sind Experimente in weitere Techniken wie Häkeln oder Flechten möglich. Weben und Stricken werden weiter auf Grundlage digitaler Datenverarbeitung erschlossen. So erlernen sie die Grundlagen der Maschentechnik, Flachstrickerei, Jacquard- und Musterstricken sowie der Webereitechnik, Flachgewebe, Warenformen. Sie erarbeiten textile Grundlagen mit Fokus auf industrielle Faden- und Flächenerzeugung und Farbkompetenz (Farbwirkung, Kontraste, Phänomene, Farbtheorien basierend auf den Grundlagen im Modul Surface). Begleitend erfolgen kulturhistorische Einblicke zu flächenbildenden Techniken und Inputs zu Social Media.

Alle Inhalte stehen im Kontext der folgenden Ziele für nachhaltige Entwicklung (Sustainable Development Goals, SDGs):

- 4 – qualitativ hochwertige Bildung, Wissenstransfer
- 12 – Schwerpunkt Lieferketten (Materialbeschaffung)

Semester

2

Datum

24. Februar – 18. April 2025

Dozierende

Marion Becella, Christa Michel, Daniela Zimmermann, Jonas Leysieffer, Lilia Glanzmann, Christian Käser

Modultyp

Pflicht

Credits

12

Eintrittsvoraussetzungen

Teilnahme am Modul DK.BA_TX_101.22 SURFACE oder Nachweis äquivalenter Kompetenzen

MyCampus

DK.BA_TX_200.F2501 ↗

Make it Circular

DK.BA_TX+_210.F2501

Die Studierenden beschäftigen sich mit Circular Design-Strategien, um sich dem Grundgedanken einer Kreislaufwirtschaft anzunähern. Es sollte nicht nur auf der Produktebene gedacht werden, sondern es kann auch ein System entworfen werden. Sie üben Circular Design-Strategien, indem sie eigene Systemgrenzen erkennen und definieren. Ausgehend von den Ergebnissen (Muster, Produkte und Dienstleistungen) der vorangegangenen Module werden Designstrategien analysiert und nachgespielt, zukunftsorientiert durchdacht und einem zirkulären Upgrade unterzogen. Ein spekulativer Ansatz ist erwünscht. Es soll aufgezeigt werden, welche weiteren Akteure (beispielsweise Chemiker/innen, Ingenieur/innen, Sozialwissenschaftler/innen) einbezogen werden können, um dem Spekulativen einen realistischen Ansatz zu ermöglichen. Die Studierenden werden sich mit Systemischem Denken, Supplychain Mapping, Forschung und Quellen, Recycling- und Verwertungsprozessen auseinandersetzen. Außerdem werden sie alternative Geschäftsmodelle, Konsummuster, Transformation, Degrowth und Rebound-Effekte untersuchen.

Alle Inhalte stehen im Kontext der folgenden Ziele für nachhaltige Entwicklung (Sustainable Development Goals, SDGs):

4 – qualitativ hochwertige Bildung, Wissensvermittlung

8 – menschenwürdige Arbeit und Wirtschaftswachstum, unerschlossenes Marktpotenzial

9 – Förderung von nachhaltiger Industrialisierung, Innovation und widerstandsfähiger Infrastruktur

12 – nachhaltiger Konsum und nachhaltige Produktion

Offenes Fachmodul

Semester

2

Datum

9. Juni – 4. Juli 2025

Dozierende

Tina Tomovic, Daniela Zimmermann, Guest Lecturers

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

6

MyCampus

DK.BA_TX+_210.F2501 ↗

Void

DK.BA_TX+_211.F2501

Das Modul bietet die Möglichkeit, sich individuell in einer angefangenen Arbeit zu vertiefen, einen Teilaspekt zu überarbeiten, weiterzutreiben oder ein lange gehegtes Vorhaben umzusetzen. Ein minimales Rahmenprogramm von gemeinsamen Aktivitäten, welches durch die Teilnehmenden aktiv mitgestaltet wird, begleitet die individuelle Auseinandersetzung mit dem eigenen Lernprozess. Das explizit als Freiraum konzipierte Modul aktiviert die Selbststeuerung und ein intrinsisch motiviertes Vorgehen.

Offenes Fachmodul

Semester

2

Datum

9. Juni – 4. Juli 2025

Dozierende

Franziska Born, Gäste

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

6

MyCampus

DK.BA_TX+_211.F2501 ↗

Methoden künstlerisch-wissenschaftliches Arbeiten I: Stoffe & Diskurse

DK.BA_TX_250.F2501

In diesem Modul werden einige ausgewählte Stationen der Textilgeschichte vorgestellt und gemeinschaftlich vertieft. Dabei ist die Frage leitend, inwieweit historische Entwürfe, Objekte und Bedingungen unsere Gegenwart prägen. Zudem werden in der Gruppe Möglichkeiten diskutiert, wie eine zeitgemässe Rezeption aussehen kann. Nach der Auseinandersetzung mit der Frage nach der Bedeutung und dem Potenzial des Themas für das eigene Schaffen wird die Textilgeschichte selbst in den Blick genommen. Der Schwerpunkt liegt dabei auf Europa vom Mittelalter bis in die Gegenwart mit einem besonderen Schwerpunkt auf dem 20. Jahrhundert. Ebenfalls zu den Lehrinhalten gehören grundsätzliche methodische Überlegungen zur Frage, wie man sich Geschichte überhaupt annähern kann. Schliesslich wird auch ein erster Kontakt mit den für die Fachgeschichte besonders wichtigen Recherchehilfsmitteln und Publikationen hergestellt.

Semester

2

Datum

17.–21. Februar 2025

Dozierende

Jonas Leysieffer

Modultyp

Pflicht

Credits

2

Eintrittsvoraussetzungen

Bestandenes DK.TX_Einführung materielle Kultur oder Nachweis äquivalenter Kompetenzen (DK.BA_TX_150.22)

MyCampus

DK.BA_TX_250.F2501 ↗

Partner Up

DK.BA_TX_400.F2501

Mit externen Partner/innen erarbeiten die Studierenden Produkte und Projekte. Im Fokus stehen gestalterische Lösungen. Sie lernen Synergien textiler Kompetenzen und Anwendungen in der (nicht nur textilen) Praxis zu entwickeln. Das «Partner Up» beinhaltet Briefing und Zielgruppe, kontextrelevante Recherche, und das Erstellen eines visuellen Konzeptes (Moodboard) inklusive Farbwelten. Die Studierenden verfassen einen Kurztext (Konzept) mittels Storytelling. Sie planen Arbeitsschritte im Team und realisieren sie. Sie vertiefen ihr Know-how digitaler Entwurfssoftware und bearbeiten das Entwerfen in Coordinates (analog und digital). Das umfasst textile Designmethoden bezüglich Farbe, Dimension, Materialität und Fläche sowie das Kolorieren in Farbwelten. Die Studierenden erhalten Einblick in Produktion und Handel durch Workshops, Firmenbesuche, Gastreferate und Forschungsinputs. Sie reflektieren nachhaltiges Handeln im Kontext der Partnerfirma. Nach einem Coaching präsentieren sie die Resultate einer Jury. Entwürfe zeigen sie als Poster und erstellen Dossiers als Jury-Handout.

Alle Inhalte stehen im Kontext der folgenden Ziele für nachhaltige Entwicklung (Sustainable Development Goals, SDGs):

8 – menschenwürdige Arbeit und nachhaltiges Wirtschaftswachstum

12 – nachhaltiger Konsum und nachhaltige Produktion

Semester

4

Datum

24. Februar – 18. April 2025

Dozierende

Brigitt Egloff, Franziska Born, Daniela Zimmermann, Jonas Leysieffer, Lilia Glanzmann, Christian Käser

Modultyp

Pflicht

Credits

12

Eintrittsvoraussetzungen

Bestandenes Modul DK.BA_TX_302.22 Digital Craft II oder Nachweis äquivalenter Kompetenzen

MyCampus

DK.BA_TX_400.F2501 ↗

Keep it Local

DK.BA_TX+_410.F2501

Was genau bedeutet es, lokal zu produzieren in Zeiten global organisierter Lieferketten?

Anhand einer (selbst definierten oder projektbezogenen) Aufgabenstellung entwerfen die Teilnehmenden den PROTOTYP eines lokal produzierten, bestenfalls kreislauffähigen Textilprodukts. «Keep it Local» vermittelt das Grundlagenverständnis der Wertschöpfungsschritte für einen textilen Prototyp – von der Materialbeschaffung bis zur Verarbeitung. Dabei wird das kritische Denken in Bezug auf lokal beschaffte und alternative Materialien geschult und ein Verständnis für die Lebenszyklusperspektive entwickelt. Die Studierenden erhalten praktische Einblicke in die Prozesse, die Lieferkette und die Preisgestaltung/Kalkulation und verstehen diese Prozesse. Sie entwerfen mit der Design Thinking-Methode. Schliesslich visualisieren sie einen Prototyp und erstellen eine Dokumentation auf einer Website oder in Form eines 20-Sekunden-Clips.

Alle Inhalte stehen im Kontext der folgenden Ziele für nachhaltige Entwicklung (Sustainable Development Goals, SDGs):

8 – menschenwürdige Arbeit und Wirtschaftswachstum, unerschlossenes Marktpotenzial

9 – Förderung von nachhaltiger Industrialisierung, Innovation und widerstandsfähiger Infrastruktur

12 – nachhaltiger Konsum und nachhaltige Produktion

Offenes Fachmodul

Semester

4

Datum

9. Juni – 4. Juli 2025

Dozierende

Daniela Zimmermann, Tina Tomovic, Guest Lecturers

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

6

MyCampus

DK.BA_TX+_410.F2501 ↗

Methoden künstlerisch-wissenschaftliches Arbeiten III: Begleitung Seminararbeit

DK.BA_TX_450.F2501

Das Modul führt in das wissenschaftliche Arbeiten und das Verfassen einer Seminararbeit ein. Vermittelt werden Methoden der Datenerhebung (Desktop-Recherche, Beobachtung, Interview), der Umgang mit Quellen sowie die Grundlagen des wissenschaftlichen Schreibens. Beginnend mit Recherche, Themenwahl und der Formulierung einer Fragestellung über das Verfassen des Exposés, Gliederung und Aufbau einer Argumentation bis hin zur sprachlichen Ausformulierung und der Textkorrektur werden alle Phasen des Schreibprozesses behandelt. Als Vorbereitung auf die Seminararbeit schliesst das Modul mit dem Verfassen eines Exposés, einer Gliederung und eines Quellenverzeichnisses für diese ab.

Semester

4

Datum

17.–21. Februar 2025

Dozierende

Dagmar Steffen, Mònica Gaspar, Jonas Leysieffer

Modultyp

Pflicht

Credits

2

Eintrittsvoraussetzungen

Bestandenes DK.BA_TX_350 oder Nachweis äquivalenter Kompetenzen

MyCampus

DK.BA_TX_450.F2501 ↗

Bachelor-Arbeit künstlerisch-gestalterisch

DK.BA_TX_600.F2501

Mentoriertes Selbststudium: Die Studierenden führen selbstständig ein ihren Interessen und Fähigkeiten entsprechendes Projekt durch, welches sie theoretisch erarbeiten und praktisch umsetzen. Sie beleuchten das Thema von verschiedenen Seiten, leiten gestalterische Ziele ab und setzen diese mit textilen Mitteln um. Die Arbeit wird adäquat ausgestellt und vor einer Fachjury präsentiert.

Semester

6

Datum

17. Februar – 4. Juli 2025

Dozierende

Lilia Glanzmann, Brigitt Egloff, Doris Kurzmeyer, Franziska Born, Marion Becella, Daniela Zimmermann, Christa Michel, Jonas Leysieffer, Bernhard Duss, Christian Käser, externe Mentoren, Gäste

Modultyp

Pflicht

Credits

21

Eintrittsvoraussetzungen

- Es müssen in den DK.TX_Praxis- und Theoriemodulen mindestens 150 ECTS bei Beginn der Bachelor-Arbeit erarbeitet worden sein.
- Besuch der Vorbereitungsveranstaltungen zur Bachelor-Arbeit durch Inputs.
- «Themenfindung» und Einzelcoachings sowie Peerfeedbacks zu den Konzepten müssen besucht werden.

MyCampus

DK.BA_TX_600.F2501 ↗

Bachelor-Präsentation

DK.BA_TX_601.F2501

Die Bachelor-Arbeit wird adäquat ausgestellt und vor einer Fachjury präsentiert.

Semester

6

Datum

9.-27. Juni 2025

Dozierende

Lilia Glanzmann, Brigitt Egloff, Doris Kurzmeyer, externe Fachjury

Modultyp

Pflicht

Credits

3

Eintrittsvoraussetzungen

Die künstlerisch-gestalterische Bachelor-Arbeit muss abgeschlossen worden sein.

MyCampus

DK.BA_TX_601.F2501 ↗

Bachelor-Arbeit schriftlich

DK.BA_TX_650.F2501

Die schriftliche Bachelor-Arbeit basiert auf einer selbst gewählten, klar formulierten Fragestellung und einem Erkenntnisinteresse. Konkrete Objekt- und/oder Kulturanalysen werden verbunden mit einer theoretischen Perspektive. Zu diesem Zweck bezieht die Bachelor-Arbeit neben den gestalterisch-künstlerischen Objekten als primäre Quellen auch relevante Sekundärwerke in angemessenem Mass mit ein. Sie zeichnet sich durch einen korrekten Umgang mit diesem Quellenmaterial und eine sorgfältige Sprache aus. Da die Arbeit erkenntnisorientiert angelegt ist, legt sie sowohl die eigenen Analyseergebnisse und Schlüsse dar, wie auch eine Reflexion über den Zusammenhang zwischen schriftlicher Bachelor-Arbeit und gestalterischem/künstlerischem Bachelor-Projekt.

Semester

6

Datum

17. Februar – 20. Juni 2025

Dozierende

Dozierende der Fachtheorie und/oder künstlerisch-wissenschaftlicher Praktiken

Modultyp

Pflicht

Credits

6

Eintrittsvoraussetzungen

Bestandenes Modul: DK.BA_TX_550.22

Vor Beginn des Abschlussessemesters müssen alle gemäss Reglement notwendigen Studienleistungen abgeschlossen sein.

MyCampus

DK.BA_TX_650.F2501 ↗

**BACHELOR
VIDEO**

Fokuspelder 3

DK.BA_VD_200.F2501

Im Keraseminar werden die Wirkung des Raumes und die Psychologie der Brennweiten untersucht. In einem Kurzprojekt schaffen die Studierenden einen filmischen Raum, lernen die Bedeutung von Standort, Perspektive und Handlungsachse kennen und erweitern ihr Know-how im Bereich Kamera- und Lichttechnik, Erzählhaltung und Inszenierung.

Mit Pro Tools wird eine Digital Audio Workstation (DAW) eingeführt mit professionellen Arbeitsabläufen in der Audioproduktion. Als praktische Anwendung gestalten die Studierenden die Tonspur einer Filmszene.

Die Fachtheorie vermittelt einen Überblick über die Geschichte und die Theorie des Films von den Anfängen bis zur Gegenwart. Die Studierenden halten ihre Betrachtungen in Form von experimentellen Videoskizzen und Videosays fest. Ergänzend geht es in einem Input um die Auseinandersetzung mit verschiedenen dokumentarischen Erzählformen.

Semester

2

Datum

17. Februar – 11. April 2025

Dozierende

Johannes Binotto, Hans Peter Gutjahr, Beni Mosele, Simon Weber, Simon Wottreng, Aline Laszlo, Nina Stefanka, Nadine Häusler

Modultyp

Pflicht

Credits

12

Eintrittsvoraussetzungen

Erfolgreiche Teilnahme im Modul DK.VD_Fokuspelder 2

MyCampus

DK.BA_VD_200.F2501 ↗

Dokregie

DK.BA_VD_210.F2501

Die Studierenden lernen Dok-Filmschaffende kennen, die sich in ihrer Arbeitsweise deutlich unterscheiden, und sie setzen sich mit den unterschiedlichen Philosophien und ethischen Herangehensweisen im Dokumentarfilm auseinander. In Begleitung der Dozierenden realisieren die Studierenden zwei Übungen nach jeweils verschiedenen Vorgaben. Sie erfahren so, welche Arbeitsweise welche Ergebnisse hervorbringen kann und werden gestärkt, ihre eigene Arbeitsweise zu entwickeln. Abschliessend diskutieren die Studierenden mit den Dozierenden im Plenum eigene Schwierigkeiten, ethische Konflikte und persönliche Erkenntnisse während der Projektumsetzungen.

Semester

2

Datum

10. Juni – 4. Juli 2025

Dozierende

Matteo Gariglio, N.N.

Modultyp

Pflicht

Credits

6

Eintrittsvoraussetzungen

Alle vorangehenden Pflichtmodule im 1. und 2. Semester sind bestanden.

MyCampus

DK.BA_VD_210.F2501 ↗

Filmanalyse

DK.BA_VD_250.F2501

Wir üben das close reading und die Analyse von Filmen in Form von schriftlichen Notationen und eigens entwickelten Video-Notation-Experimenten und abschliessenden Videoessays.

In dieser Woche wird jeweils ein exemplarischer Film ins Zentrum gestellt, ausführlich und genau analysiert und diskutiert, anschliessend in Zusammenhang mit relevanten theoretischen Diskursen (insb. gender studies, critical race studies), sowie weiteren Filmbeispielen gesetzt. Als Resultat dieser erstellen die Studierenden eigene Videoessays, die ihre Recherche- und Analysearbeit präsentieren.

Semester

2

Datum

14.–18. April 2025

Dozierende

Johannes Binotto

Modultyp

Pflicht

Credits

2

MyCampus

DK.BA_VD_250.F2501 ↗

Postproduktion

DK.BA_VD_400.F2501

Die Studierenden montieren, individuell begleitet von Dozierenden, das Rohmaterial, welches sie in der vorangegangenen Selbststudienzeit gedreht haben, zu einem fertigen Kurzfilm. Die Mischung erfolgt im Tonstudio, kombiniert mit einer Vertiefung in Pro Tools. Sie lernen über das gesamte Projekt hinweg Funktionen und Abläufe einer professionellen Produktion anzuwenden und erfahren die Bedeutung der Teamarbeit. Die Studierenden lernen zudem, eigene filmische Arbeiten gemeinsam kritisch zu reflektieren, differenziert zu diskutieren und mit relevanten zeitgenössischen Diskursen in Zusammenhang zu stellen. In einer schriftlichen Reflexion analysieren sie abschliessend den Realisationsprozess ihres 5 bis 8-minütigen Kurzfilmes.

Semester

4

Datum

17. Februar – 18. April 2025

Dozierende

Johannes Binotto, Felix Hergert, Hans Peter Gutjahr, Kathleen Moser, Volko Kamensky, Nina Stefanka, Matteo Gariglio, Martina Rieder

Modultyp

Pflicht

Credits

12

Eintrittsvoraussetzungen

DK.VD_Projektentwicklung & Dreh / für Erasmus-Studierende individuelle Vereinbarung

MyCampus

DK.BA_VD_400.F2501 ↗

Videoinstallationen

DK.BA_VD+_410.F2501

Die Studierenden erhalten einen Überblick über historische und zeitgenössische Videoinstallationen. Schwerpunkte widmen sich den verschiedenen Präsentationsstrategien, dem Einsatz dokumentarischer Bilder sowie der Tongestaltung im Raum.

Ausgehend von kurzen Einstiegsaufgaben realisieren die Studierenden in kleinen Gruppen ihre eigenen Projekte. Nach einer kurzen Konzeptphase machen sie Aufnahmen und experimentieren mit diesen im Raum. In einer prozessorientierten Arbeitsweise führen diese Experimente zu einer Modifikation des Konzeptes, neue Aufnahmen werden gemacht und in weiteren Experimenten überprüft und reflektiert. Die Gruppen diskutieren ihre Arbeiten intern, ziehen aber auch andere Gruppen zurate und nutzen diese als Testpublikum. Zudem begleiten die Dozierenden die Gruppen in Arbeitsgesprächen.

In der Projektarbeit stehen folgende Themen im Zentrum: Wie kann das Publikum gelenkt werden beziehungsweise wie viel Freiheit oder Führung ist erwünscht? Wie beeinflussen sich die Bilder und Töne im Raum gegenseitig? Was kann das Publikum gleichzeitig sehen? Wie beeinflussen Grösse, Materialität und Positionierung die Rezeption? Wie verändert das Material, auf das projiziert wird, Stimmung und Bedeutung des Bildes? Welche dramaturgischen Herausforderungen gilt es zu bewältigen?

Offenes Fachmodul

Semester

4

Datum

9. Juni – 4. Juli 2025

Dozierende

Max Philipp Schmid, N.N.

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

6

Eintrittsvoraussetzungen

- Teamfähigkeit
- Grundkenntnisse in der Videoaufzeichnung von Vorteil (ansonsten Bereitschaft, sich die Grundkenntnisse selbstständig mit Hilfe von Tutorials anzueignen)

MyCampus

DK.BA_VD+_410.F2501 ↗

Schreibübungen

DK.BA_VD_450.F2501

Wir erlernen in kleineren Schreib- und Präsentationsübungen die verschiedenen Teile einer wissenschaftlichen schriftlichen Arbeit.

In Form einer Intensivwoche lernen die Studierenden die verschiedenen Teile und Formate einer wissenschaftlichen Arbeit wie wie Abstract, Forschungsüberblick, Zusammenfassung, Argumentation, Zitierweisen, Forschungshorizont und Bibliographie. Dabei werden auch Arbeitsstrategien, Umgang mit Schreibblockaden, Unterstützung suchen eingeübt. Am Ende dieser Intensivwoche wird eine kleine wissenschaftliche Arbeit verfasst, in der die erlernten Fertigkeiten dokumentiert sind.

Semester

4

Datum

7.-11. April 2025

Dozierende

Johannes Binotto

Modultyp

Pflicht

Credits

2

MyCampus

DK.BA_VD_450.F2501 ↗

Bachelor-Arbeit künstlerisch-gestalterisch

DK.BA_VD_600.F2501

Auf der Basis der vorhergehend entwickelten Dossiers finden die Dreharbeiten statt. In der Postproduktion (Montage, Sounddesign/Tonmischung, Color Grading) entsteht schliesslich ein fertiger Kurzfilm. Je nach gewählten Fokusfeldern sind die Studierenden dabei in den Funktionen (Co-)Regie, Kamera, Ton, Montage tätig. Der gesamte Prozess wird von Dozierenden fachlich begleitet.

In einem Input erhalten die Studierenden Informationen über Wege und Möglichkeiten der Filmpromotion und die konkrete Auswertung ihres Abschlussfilmes.

Semester

6

Datum

17. Februar – 13. Juni 2025

Dozierende

Gina Calamassi, Hans Peter Gutjahr, Stella Händler, Volko Kamensky, Bernhard Mosele, Davide Legittimo, Nathalie Oestreicher, Tania Stöcklin, Aline László, N.N.

Modultyp

Pflicht

Credits

21

Eintrittsvoraussetzungen

Vor Beginn des Abschlusssemesters müssen alle gemäss Reglement notwendigen Studienleistungen abgeschlossen sein.

MyCampus

DK.BA_VD_600.F2501 ↗

Bachelor-Präsentation

DK.BA_VD_601.F2501

In einer Präsentation mit anschliessender Fragerunde vertreten die Studierenden ihre künstlerisch-gestalterische Bachelor-Arbeit vor einer Jury, bestehend aus internen wie externen Fachleuten. Für diesen Anlass wird ihre Auftrittskompetenz individuell trainiert.

Semester

6

Datum

16.–28. Juni 2025

Dozierende

Volko Kamensky, Nina Stefanka, Wolfgang Brückle, N.N.

Modultyp

Pflicht

Credits

3

Eintrittsvoraussetzungen

Vor Beginn des Abschlussessemesters müssen alle gemäss Reglement notwendigen Studienleistungen abgeschlossen sein.

MyCampus

DK.BA_VD_601.F2501 ↗

Bachelor-Arbeit schriftlich

DK.BA_VD_650.F2501

Die schriftliche Bachelor-Arbeit basiert auf einer selbst gewählten, klar formulierten Fragestellung und einem Erkenntnisinteresse. Konkrete Objekt- und/oder Kulturanalysen werden verbunden mit einer theoretischen Perspektive. Zu diesem Zweck bezieht die Bachelor-Arbeit neben den gestalterisch-künstlerischen Objekten als primäre Quellen auch relevante Sekundärwerke in angemessenem Mass mit ein. Sie zeichnet sich durch einen korrekten Umgang mit diesem Quellenmaterial und eine sorgfältige Sprache aus. Da die Arbeit erkenntnisorientiert angelegt ist, legt sie sowohl die eigenen Analyseergebnisse und Schlüsse dar, wie auch eine Reflexion über den Zusammenhang zwischen schriftlicher Bachelor-Arbeit und gestalterischem/künstlerischem Bachelor-Projekt.

Semester

6

Datum

10. Februar – 13. Juni 2025

Dozierende

Johannes Binotto

Modultyp

Pflicht

Credits

6

Eintrittsvoraussetzungen

Vor Beginn des Abschlussessemesters müssen alle gemäss Reglement notwendigen Studienleistungen abgeschlossen sein.

MyCampus

DK.BA_VD_650.F2501 ↗

+++MODULE

Kompetenzfelder

+Colabor

	Digitalität	Exploratives Forschen	Kreatives Unternehmertum	Kritisches Denken	Material & Praxis	Nachhaltigkeit	Selbstermächtigung & Engagement
▶ (Let's make an) Existential Probe – How can we define being human through art & design interventions?							
▶ (Un)Creative Machines							
▶ Bilder-Stadt-Texte							
▶ Concept							
▶ Crafting interactive narratives for art & design							
▶ Creative Coding.							
▶ Critical zone – Protest, Produkt und Publikum							
▶ Foodwaste							
▶ Grimsel Open							
▶ HSLU goes international							
▶ Idee Material Zeitgeist							
▶ Images Out of Control – reclaiming spaces through post-photographic interventions							
▶ Investigative Methoden in der Forschungspraxis							
▶ Iterative Processes – An Open Space Roofed by Colabor's Annual Theme							

Kompetenzfelder

+Colabor

	Digitalität	Exploratives Forschen	Kreatives Unternehmertum	Kritisches Denken	Material & Praxis	Nachhaltigkeit	Selbstermächtigung & Engagement
▶ MOVING THE PUBLIC – object hacks for urban spaces							
▶ Non/humane Interaktionen							
▶ Prinzip Collage							
▶ Raum aus Raum							
▶ Sammlung: Vermitteln und Publizieren							
▶ Spielst du mit?							
▶ Stage Lab							
▶ Südpol: Design & Kunst schafft Öffentlichkeit							
▶ Visualisierungen mit Bewegtbild und Musik							
▶ Von der Dunkelkammer zum Expanded Cinema: Analoge Film und Fotomanipulationen							
▶ Was will ich mit mir rumtragen?							

Kompetenzfelder

+Reflect

	Digitalität	Exploratives Forschen	Kreatives Unternehmertum	Kritisches Denken	Material & Praxis	Nachhaltigkeit	Selbstermächtigung & Engagement
▶ Collecting and Display							
▶ Digitale und analoge Vermittlung							
▶ Generative Art & Design: Algorithms in Motion							
▶ Ich und die Welt: Autobiographie und Autoethnographie in Kunst und Medien							
▶ Intermediality II: Media Aesthetics, Media Technology, Media Theory							
▶ Komplexität und Objektgeschichten							
▶ Kostümgeschichte im Kontext des Theaters							
▶ Kunst-, Design- und Architekturgeschichte: Vom Jugendstil zur Art Deco (1890-1930)							
▶ Materialität in Kunst und Design							
▶ Naturwahrnehmung in Kunst(-) und (Natur-) Wissenschaft							
▶ News from Research 6							
▶ Perspektiven auf aktuelles Zeitgeschehen 1							
▶ Philosophische Ästhetik II							
▶ Recht und Ethik in Kunst, Film und Design: Grundlagen und Perspektiven							

Kompetenzfelder

+Reflect

	Digitalität	Exploratives Forschen	Kreatives Unternehmertum	Kritisches Denken	Material & Praxis	Nachhaltigkeit	Selbstermächtigung & Engagement
▶ Spaces in Transition. Raumpraktiken in transmedialer und transkultureller Perspektive							
▶ Stories of Making: Craft between, Art, Design and Environment							
▶ Technofeminism							
▶ Visuelle Soziologie: Einführung in Theorien und Methoden							

Abendvorlesungen

	Digitalität	Exploratives Forschen	Kreatives Unternehmertum	Kritisches Denken	Material & Praxis	Nachhaltigkeit	Selbstermächtigung & Engagement
▶ Designgeschichte 2: 1918 bis Gegenwart							
▶ Geschichte der visuellen Medien 2							
▶ Kunstgeschichte 4: Spätmoderne und Gegenwart							

Kompetenzfelder

ISA

	Digitalität	Exploratives Forschen	Kreatives Unternehmertum	Kritisches Denken	Material & Praxis	Nachhaltigkeit	Selbstermächtigung & Engagement
A-B-C der Interkulturellen Kommunikation ↗							
Ab in die Zukunft – Die Zukunft des Arbeitens und ihre Herausforderungen ↗							
Ab ins Studio and let's Podcast! Konzipiere und produziere deinen eigenen Podcast ↗							
About Self Publishing today ↗							
Airline- und Airportmanagement ↗							
Aktuelle Literatur Deutsch/Englisch ↗							
Aktzeichnen und Baukunst ↗							
Angewandte Kulturdiagnosen ↗							
Armut videografisch erforschen ↗							
Auftrittskompetenz ↗							
Auslandreise «Erfolgreich im Markt: Kulturelles Verständnis, Ungeschriebene Regeln und Netzwerk-Dynamiken» ↗							
Bach: Musik und Theologie ↗							
Being exclusive: Identity creation and interpretation ↗							
Bildungs- und Sozialwissenschaftliche Grundbegriffe ↗							

Kompetenzfelder

ISA

	Digitalität	Exploratives Forschen	Kreatives Unternehmertum	Kritisches Denken	Material & Praxis	Nachhaltigkeit	Selbstermächtigung & Engagement
Business Concept ↗							
Capturing Lake Lucerne ↗							
CreaLab Summer School ↗							
CreaLab Winter School ↗							
Critical Thinking ↗							
Das Medium Film entdecken, deuten und verstehen ↗							
Das Recht auf Wir ↗							
Design Thinking for Social Innovation ↗							
Digital Start-up ↗							
Einführung in den Animationsfilm ↗							
Einführung in die Internationalen Beziehungen ↗							
Einführung in die Philosophie ↗							
Einführung in die Rechtswissenschaft ↗							
Epic Europe ↗							
Ethik der digitalen Transformation und künstlichen Intelligenz ↗							

Kompetenzfelder

ISA

	Digitalität	Exploratives Forschen	Kreatives Unternehmertum	Kritisches Denken	Material & Praxis	Nachhaltigkeit	Selbstermächtigung & Engagement
Expanding Perspectives – Thinking Broadly and Critically to Foster New Ideas ↗		■		■			
Flucht und Asyl – ein mehrperspektivischer Zugang ↗				■			
Fotografie No more words! ↗		■			■		
Gebäude als System ↗					■	■	
Geschichte der Ethnologie des 20. Jahrhunderts ↗				■			
Geschichte der Zukunft ↗				■			
Gesund bleiben mit Jin Shin Jyutsu und Co ↗						■	
Gesunder Menschenverstand + ↗			■				
Gewaltfreie Kommunikation ↗				■		■	
Himmel, Hölle, Fegefeuer. Eschatologie ↗				■			
Internationale Filmtage «All about Economy» ↗				■			
Jewish Identity in the Modern Periode ↗				■			
Journalistisches Schreiben ↗		■		■			
Kreatives Marketing: Tools, Techniken und KI in der Praxis ↗			■				
Mit Kunststoff arbeiten ↗					■	■	

Kompetenzfelder

ISA

	Digitalität	Exploratives Forschen	Kreatives Unternehmertum	Kritisches Denken	Material & Praxis	Nachhaltigkeit	Selbstermächtigung & Engagement
Mit Wirtschaftswissenschaft die Welt verbessern ↗							
Nothing is lighter than light ↗							
Nutzung – Gestaltung – Wahrnehmung ↗							
Online Summer Business School ↗							
Open Innovation ↗							
Outdoor: Business Sustainability Revisited ↗							
Politikevaluation – Umweltpolitik ↗							
Römisches Recht ↗							
Schreibwerkstatt ↗							
Shared Reading ↗							
Siebdruck & Kartonage ↗							
SocialLab ↗							
Summer School Ticino ↗							
Summer School for Interdisciplinary urban and community planning ↗							
Sustainable Start-up ↗							

Kompetenzfelder

ISA

	Digitalität	Exploratives Forschen	Kreatives Unternehmertum	Kritisches Denken	Material & Praxis	Nachhaltigkeit	Selbstermächtigung & Engagement
Swiss-African Business Case Challenge ↗							
Swissness Swiss Culture ↗							
Switzerland and Europe in the 19th and 20th centuries ↗							
Technik- und Mobilitätsgeschichte ↗							
Web-Entwicklung für alle ↗							
Webdesign ↗							
Weltpolitik ↗							
Zwischen Massenware und spirituellem Luxus. Religion in der Populärkultur ↗							
relax – concentrate – create ↗							
Ökologie als Philosophie ↗							

Kompetenzfelder

Weitere Angebote

► Smart-up – Ideen erfolgreich umsetzen

Digitalität

Exploratives Forschen

Kreatives
Unternehmertum

Kritisches Denken

Material & Praxis

Nachhaltigkeit

Selbstermächtigung &
Engagement

BACHELOR

+COLABOR

(Let's make an) Existential Probe – How can we define being human through art & design interventions?

DK.BA_+CO_117.F2501

What does it mean to be human? We have been in a technological race since the end of the last century. As technology speeds up, do we need to be more efficient? If artificial intelligence is the new genie in the bottle, do we need to stop creating?

In this module, students will explore human existence through making. They will create artistic probes that introduce different skills for making 'functional' art objects. These objects will be analysed through different philosophies of existence. Our motto is "make, realise and question".

For one week the students will experience being "artists in residence" in [Hertogenbosch](#), the Netherlands. They will be guests at an artist studio and stay in residence. This visit will include excursions to studios and museums. The final challenge of the module is to create an existential probe that defines a new relationship between human organisms and their environment. If we want to overcome the impact of humanity on our environment, we need to overcome what humanity is (Cimatti 2016). The creative output of this module will serve as the basis for a deeper understanding of the concept of humanity.

Date

28. April – 6. June 2025

Lecturers

Stijn Ossevoort, N.N.

Modul type

Related

Credits

9

Competences

Explorative Research

Critical Thinking

MyCampus

DK.BA_+CO_117.F2501 ↗

(Un)Creative Machines

DK.BA_+CO_116.F2501

Das Modul (Un)Creative Machines beschäftigt sich kritisch mit der Rolle Künstlicher Intelligenz im Bereich Gestaltung und Kunst und bietet einen Einstieg um KI in die eigene künstlerische Arbeit einzubinden. In interdisziplinärer Zusammenarbeit entwickeln die Studierenden mehrere kleine Projekte und lernen Grundtechniken von KI wie Tracking, Detection, Classification oder Generative AI kennen. Im Zentrum steht das spielerische Experimentieren mit KI basierter Software und einsteigerfreundlichen Code Libraries um zu verstehen wann, wo und wie KI einen Nutzen für die eigene künstlerische Arbeit darstellt. Gestalterische Inputs von Designer- und Künstler:innen sowie theoretische Inputs zu ökologischen, ökonomischen, sozialen und politischen Herausforderungen von KI begleiten das Modul und unterstützen die Studierenden dabei ihre eigene Haltung zu beziehen.

Datum

28. April – 6. Juni 2025

Dozierende

Michael Flückiger, N.N.

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

9

Kompetenzfelder

Digitalität

Selbstermächtigung & Engagement

MyCampus

DK.BA_+CO_116.F2501 ↗

Bilder-Stadt-Texte

DK.BA_+CO_100.F2501

Du bist eingeladen, dich mit den zahlreichen Facetten der Stadt und ihren unterschiedlichen Lebensorten und -räumen dokumentarisch und semiotisch zu befassen. Orte der Feldrecherchen sind Emmenbrücke und Luzern oder der eigene Wohnort, Lieblings- oder Hassorte. Themen können zum Beispiel sein: Orte der Macht oder des Vergnügens; Orte der Stille oder der Unwirtlichkeit, Orte des Konsums oder der Biodiversität. Jede Zwischen- und Umnutzung eines Areals oder eines Gebäudes hinterlässt ihre Spuren und Zeichen. Du begibst dich im Feld auf Spurensuche, liest, sammelst und interpretierst die Zeichen. Du suchst Menschen, die mit dem Ort deiner Wahl verbunden sind und sprichst mit ihnen. Du dokumentierst diese Gespräche und Begegnungen. Die gesammelten Materialien sind Ausgangspunkt für deine künstlerisch-/gestalterische Umsetzung.

Du bestimmst den Ort und das Thema, erkundest ihn in all seinen Widersprüchen und Auffälligkeiten mit Hilfe von historischen oder aktuellen Unterlagen (Texte, Pläne, Bilder, ...). Teil der Recherche sind Gespräche, Stakeholder-Interviews, Teilnehmende Beobachtung und Dokumentation im Medium deiner Wahl (Illustration, Graphic Design, Fotografie, Tonaufnahmen etc.). Die Erkenntnisse aus deinen Recherchen bereitest du so auf, dass du sie ansprechend einem breiten Publikum vermitteln kannst.

Das Modul ist damit in drei Phasen aufgeteilt: Wir starten mit Inputs zu Interviewführung und Beobachtungsmethoden, Literatur- und Feldrecherchen, gefolgt von vertieften Studien an Objekten und Orten und ordnen des Material-Fundus, der die praktische Arbeit stützt. Der dritte Teil beinhaltet das Vermitteln der Erkenntnisse, eine kritische Auseinandersetzung und die Gestaltung einer Projektarbeit für ein definiertes Zielpublikum. Theoretische Vertiefungen zu Themen von Stadt, Stadtentwicklung, Gentrifizierung etc. begleiten die Auseinandersetzungen.

Datum

28. April – 6. Juni 2025

Dozierende

Franziska Trefzer, N.N.

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

9

Kompetenzfelder

Exploratives Forschen

Kritisches Denken

Eintrittsvoraussetzungen

Freude am Interpretieren von Zeichen; Freude an Feldrecherchen im urbanen Raum; Neugierde für unbekannte Themenfelder; Spass an der Zusammenarbeit in interdisziplinären Teams; Bereitschaft, die Stadt neu zu entdecken; Interesse an Lektüre aus anderen Wissensgebieten, Interesse für Architektur und Stadtgestaltung.

MyCampus

DK.BA_+CO_100.F2501 ↗

Concept

DK.BA_+CO_107.F2501

The module is structured into three iterative sprints, combining theoretical lectures, practical hands-on classes, and interdisciplinary group project work. Each sprint concludes with a presentation and debate. Then the groups and methodologies will change in the next iteration.

First Sprint: Students learn design methods and their application in project settings. Working in interdisciplinary pairs, they create artifacts based on a specified, current topic that depict near-future scenarios. Discussions also cover the fundamentals of conceptualization, including refinement and storytelling for presentation techniques.

Second Sprint: Focus shifts to artistic methods, where students create artworks related to a predetermined topic parallel to practical hands-on classes and interdisciplinary project work.

Third Sprint: Emphasizes hybrid methodologies for conceptual development. The design & artistic methods are combined in order to reflect and find their own creative method. Outcome will be similar like in the sprints before.

The project work results in a variety of artifacts, including images, objects or videos, where students have the opportunity to express and articulate their conceptualizations through their chosen medium into aesthetic experiences for discussion and reflection.

Date

28. April – 6. June 2025

Lecturers

Christophe Merkle, N.N.

Modul type

Related

Credits

9

Competences

Digitality

Materials and Practice

MyCampus

DK.BA_+CO_107.F2501 ↗

Crafting interactive narratives for art & design

DK.BA_+CO_128.F2501

At the intersection of art, technology, and human interaction, this module, aimed for artists and creators at large, allows you to explore the expansive world of interactive multimedia art. It's an explorative module, process-driven, to uncover the potential of visual storytelling mixed with interactive experiences.

Based on a yearly theme we will explore how interactions have evolved over time and how you can adapt them to convey your story and strengthen your narrative, while using today's technologies. You will research and analyse past and present projects, dissect them, and apply your findings to your own work.

You'll collaborate with experts from diverse creative backgrounds, and venture into the realm of interactive multimedia artistry. You will explore themes such as: nuances of interaction design, spatial narratives, sensory engagement, and more.

The workshop is a combination of hands-on exercises, technical instruction, artistic research, and collaborative discussions. You will work on projects encapsulating core principles of interactive art, in a structured learning environment. The process-driven approach allows you to refine your vision through iterative exploration. Those explorative weeks will ultimately lead to the creation of unique, interactive installations; Translating your artistic vision in a technological innovation.

During the module we will cover a range of interactive installations, from classic to contemporary examples, enhancing understanding of the evolution and diversity in this field. We will explore the foundational principles of physical interaction within art and design spaces. How do artists and designers utilize spatial dynamics to engage audiences? How do they create environments to be experienced and not to be viewed only? Via analysis of techniques of sensory manipulation, spatial configuration, participatory design, and more, students will gain insights into the methods used to craft immersive experiences.

Date

28. April – 6. June 2025

Lecturers

David Schwarz, Guillaume Massol

Modul type

Related

Credits

9

Competences

Digitality

Explorative Research

MyCampus

DK.BA_+CO_128.F2501 ↗

Creative Coding.

DK.BA_+CO_112.F2501

We will explore coding in a playful, collaborative way to generate visuals – experimentation and allowing for chance will be part of this process. Different sprints will guide our curiosity, each involving learning about historical and theoretical contexts from early computer art, generative design, net art and algorithmic design in related fields such as literature, music, architecture and exploring artistic strategies in the realm of digital culture. For each sprint work groups alternate. The focus is on building the ability to prototype quickly in order to test and iteratively improve ideas, with an emphasis on experimentation. Collaboration is important here as well – coding as craft and as a caring activity. Basic programming concepts are taught practically and with reference to topics from art, design and computer aesthetics. Work is carried out in particular in the relevant technologies such as JavaScript and p5.js. The entire process is reflected upon in individual portfolios, documented and published on a web platform.

Date

28. April – 6. June 2025

Lecturers

Hanna Züllig, Stefanie Bräuer (und weitere Dozierende)

Modultype

Related

Credits

9

Competences

Digitality

Materials and Practice

MyCampus

DK.BA_+CO_112.F2501 ↗

Critical zone – Protest, Produkt und Publikum

DK.BA_+CO_126.F2501

Wir beginnen das Modul mit schnellen, praktischen Übungen. Der Begriff Protest wird parallel dazu ein erstes Mal breit aufgefächert – mit Referenzen zu internationalen Kollektiven, Pussy Riot, Extinction Rebellion, Bitnik, Renovate Switzerland, Guerilla Girls, Liv Strömquist u. v. a.

Wir gelangen über das Produzieren zu einer «Schüttung» von eigenen Positionen, Referenzen, ästhetischer Verfahren. Wir arbeiten gross, laut und zusammen.

Wir schaffen einen Ort für Kunst- und Resonanz erfahrung, durch Zeichnung, Malerei, Fotografie, Filmskizzen, Materialskizzen, Prozessskizzen. Dabei soll ein Verständnis umweltpolitischer und gesellschaftspolitischer Protestformen erarbeitet werden. In wechselnden Gruppenzusammenstellungen werden in Kurzprojekten Umsetzungen ausprobiert. Themen für die weitere Zusammenarbeit werden geclustert und so Interessenverbindungen für Teamarbeiten ausgelotet.

Dazu nutzen wir Provokation, Irritation, Humor, Ausprobieren und Produzieren. Diese Prozesse werden immer wieder mit theoretischen Inputs (Berger: Kunst und Aktivismus; Geene: Interventionismus und Aktivismus; Latour: Kampf um Gaia; Metzger: Manifeste, Schriften, Konzepte; Hedinger/Popper: Provokation – Protest- Kunst; Held: Zur Materialität des feministischen Widerstands, etc.; siehe auch Literaturliste) gespiegelt.

Damit die Einflüsse vielfältig sind, werden Studierende aus allen Studienrichtungen angesprochen, ihre eigene Perspektive einzubringen.

Daraus ergeben sich Projektskizzen, die individuell oder kollektiv zu Postern, Slogans, narrativen Bildsequenzen, Ansätzen von Kollektionen, Konzepten, Aktionen, Interventionen etc. umgesetzt werden.

Datum

28. April – 6. Juni 2025

Dozierende

Ursula Bachman, Sören Schmeling, Kati Rickenbach, Gäst*innen

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

9

Kompetenzfelder

Kritisches Denken

Selbstermächtigung & Engagement

Eintrittsvoraussetzungen

Engagierte Teilnahme, Bereitschaft für kollaboratives Arbeiten im Team. Unterrichtssprache ist Deutsch.

MyCampus

DK.BA_+CO_126.F2501 ↗

Foodwaste

DK.BA_+CO_127.F2501

Die Studierenden recherchieren praktisch und theoretisch aktuelle Diskurse in Bezug auf Ernährung, nachhaltige Lebensmittelproduktion, Kreislaufwirtschaft und Zusammenhänge zwischen Gesellschaft, Natur und gegenwärtigen Veränderungen der damit verbundenen Systeme.

Unsere Ernährung und insbesondere auch unsere Lebensmittelverschwendung haben weitreichende Auswirkungen auf Klima und Umwelt. Die damit verbundenen Zusammenhänge, aktueller Stand und mögliche Lösungsansätze lernen die Studierenden in diesem Modul mittels verschiedenster Referate, Inputs und Workshops von Fachpersonen kennen.

In einem ersten Teil recherchieren, lesen und diskutieren die Studierenden ausgewählte Texte aus Bezugswissenschaften und lernen Referenzpositionen aus Kunst und Design kennen. Mittels angeleiteter Übungen, experimentellen Selbstversuchen und dem konstanten Austausch von subjektivem Wissen und individueller Erfahrung wird eine breite thematische Grundlage im Modul geschaffen. In Teams, die aus Studierenden aus verschiedenen Studiengängen interdisziplinär zusammengesetzt sind, entwickeln die Studierenden Ideen für weitere gemeinsame Untersuchungen und legen gemeinsam ihr Interessensbereich fest. Es sollen neue Wege gefunden werden, wie die Bevölkerung für das Thema Foodwaste sensibilisiert werden und dazu animiert werden kann, Denkweisen und Verhalten lustvoll in Frage zu stellen. Es kann sich dabei um reine Vermittlungsprojekte oder auch künstlerische Interventionen handeln, die in den verschiedensten Medien umgesetzt werden. Die einzelnen Gruppenprojekte sollen innerhalb des Moduls zu fertigen Prototypen, Konzepten, Druckvorstufen, Choreografien etc. ausgearbeitet werden, aus denen eine Jury eines oder mehrere zur zur Umsetzung mit foodwaste.ch empfehlen kann.

Datum

28. April – 6. Juni 2025

Dozierende

Theres Waeckerlin, N.N.

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

9

Kompetenzfelder

Kritisches Denken

Nachhaltigkeit

MyCampus

DK.BA_+CO_127.F2501 ↗

Grimsel Open

DK.BA_+CO_114.F2501

Grimselwelt is a unique world between nature and technology. Dreamlike landscapes meet hard-hitting concrete. The large hydroelectric power plants are an essential part of the European power grid, which is more in the spotlight than ever in the current energy crisis. With their CO2-neutral electricity production, they are also a symbol of sustainability and have shaped the landscape at the same time. Naturresort Handeck also stands for sustainability – as a nature-oriented tourism destination in the rapidly changing environment of the Alps due to climate change. What role do we humans play in this context? How are the topics connected? What contribution can we make with our strategies from design, film and art and what experiences do we create in the process? All of this will be explored in this interdisciplinary project in cooperation with the Grimselwelt region and will result in contributions for a temporary art walk for the 2025 summer season along a one-kilometre hiking trail in the 100th anniversary year of Kraftwerke Oberhasli (KWO). The content of the module includes the relationship between people, people and nature as well as the creation of interfaces between society and nature in contexts such as sustainability, identity, communication and history. The inputs come from social, ecological and touristic backgrounds (especially through the cooperation with the partner Grimselwelt), but also from the practical areas of art and design. Lectures and discussions encourage a critical examination of the topic and the creative approaches and positions of designers and artists are discussed and reflected upon.

Date

28. April – 6. June 2025

Lecturers

Sebastian Utzni, N.N.

Modul type

Related

Credits

9

Competences

Explorative Research

Sustainability

MyCampus

DK.BA_+CO_114.F2501 ↗

HSLU goes international

DK.BA_+CO_122.F2501

Im Vordergrund des Moduls steht die interdisziplinäre Arbeit und die Auseinandersetzung mit dem Thema Gestaltung, Umsetzung und Kommunikation eines adäquaten Inhalts in einer Ausstellungsgestaltung im internationalen Kontext.

Es wird in der Gruppe ein gemeinsames Konzept erarbeitet, projiziert und das Projekt dann in einem weiteren Schritt vor Ort praktisch umgesetzt.

Durch ein im grossen Team erarbeitetes Projekt, erlangen die Studierenden relevante fachliche und soziale Kompetenzen im Umgang mit einem realen Gestaltungsauftrag.

Über entsprechende Inputs, Recherchen und Analysen sowie der Vermittlung von Enturfsmethoden werden die Studierenden «angeleitet-vorbereitet» für ihre Aufgabe zur Konzeption, Projektierung und Ausführung der Ausstellungsgestaltung, sowie deren Ablauf und Inszenierung des Ausstellungsbetriebs/ Besuchererlebnisses.

Die Dozierenden sowie externe Fachpersonen reflektieren den Prozess und das Ergebnis im realen, internationalen Kontext und geben den Studierenden Feedback.

Datum

28. April – 6. Juni 2025

Dozierende

Florian Hauswirth, Line Numme, Gäste

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

9

Kompetenzfelder

Material & Praxis

Selbstermächtigung & Engagement

Eintrittsvoraussetzungen

Unterrichtssprache: Deutsch

Das Modul eignet sich für alle Studienrichtungen, die sich mit Gestaltung und Vermittlung im Raum beschäftigen.

Offenheit, Neugier an der Beziehung von zwei- und dreidimensionaler Gestaltung, Bereitschaft zu Teamarbeit!

MyCampus

DK.BA_+CO_122.F2501 ↗

Idee Material Zeitgeist

DK.BA_+CO_121.F2501

Wie wichtig ist das ›Material‹ in der Kunst? Ist Kunst (und Design) nicht zunächst eine intellektuelle Betätigung, und Materien wie Farbe, Papier oder Acryl sind notwendige Mittel zum tieferen Sinn der Aussage? Unser Modul beschäftigt sich mit diesem Verhältnis: Wie sieht eine jeweils aktuelle Verschränkung von Material und Idee/Inhalt aus.

Als Diskursrahmen verfolgen sie zunächst die kulturellen Resonanzen eines gewählten Mediums mit einer Recherche – warum war ein Medium zu einer bestimmten Zeit stärker als andere geeignet eine Idee/Konzept zu verkörpern, warum lag in ihm eben der ›Zeitgeist‹. Beispiele hierfür könnten autochthone Materialien im Tafelbild sein (etwa Lack als Malerei-Medium in Asien, ab 1920), der Gebrauch von Textil als bildhaftes Medium oder auch Spiegelungen im erzählenden Video zwischen Westeuropa und Nordafrika (um 2000). Im Zentrum steht der kulturelle Transfer, hin (von Europa/Nordamerika) und zurück (vom Globalen Süden).

Parallel zu den Diskussionen und Recherchen entwickeln die Teilnehmenden in kleinen Gruppen eine künstlerisch-gestalterische Arbeit. Die Gruppen werden transdisziplinär gebildet, d.h. mit nur je eine:r Vertreter:in pro Studienrichtung (3 Personen/Gruppe). Die Projekte sollen ein aktuelles Thema/eine Idee jeweils in verschiedenen Medien umzusetzen versuchen, um zu eruieren, wo ihnen ein ›Zeitgeist‹ (im Material) am unmittelbarsten entgegenschlägt.

Dies setzt einen Prozess in Gang, indem diese Medien nicht nur historisch reflektiert, sondern auf ihr spezifisches Potenzial für das Heute befragt werden: Indem die Studierenden das Augenmerk auf die Wirkungsmacht des Materials richten, reflektieren sie auch ihre eigenen Rollen als Kunst- und Designschaffende: Es folgt nicht die Form der Funktion, sondern die Idee folgt dem Material.

Datum

28. April – 6. Juni 2025

Dozierende

André Rogger, N.N.

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

9

Kompetenzfelder

Exploratives Forschen

Material & Praxis

MyCampus

DK.BA_+CO_121.F2501 ↗

Images Out of Control – reclaiming spaces through post-photographic interventions

DK.BA_+CO_103.F2501

Photography has played a major role historically in perpetuating and enabling social control through practices of surveillance, forensics and analysis. Throughout this module, students will first learn about image-based control strategies that are put in place in public and networked spaces. From CCTV cameras to face recognition technologies on Instagram filters, students will learn to critically engage with hidden logics of control, and how they shape identities and behaviours through photographic technologies.

The course will offer a series of artistic positions that subvert, disrupt and ultimately reclaim control of these spaces, including surveillance strategies and extended documentary practices. Artistic examples will be accompanied by practical tutorials with the goal to teach students skills related to a number of image technologies: from AR in urban spaces to face filters, from CCTV camera “hacking” to projection mapping on architecture. Each student will experiment with a number of different approaches to misuse, challenge and disobey image control and reclaim urban and networked spaces through different interventions experimented throughout the module.

Date

28. April – 6. June 2025

Lecturers

Marco De Mutiis, Leonardo Angelucci

Modul type

Related

Credits

9

Competences

Digitality

Critical Thinking

Entry requirements

Basic command of English is required. Students are expected to be curious and open-minded, willing to experiment with different image technologies and contemporary network visual culture.

MyCampus

DK.BA_+CO_103.F2501 ↗

Investigative Methoden in der Forschungspraxis

DK.BA_+CO_101.F2501

- Einführung in Erzähltechniken und kollaborative Schreibformen.
- Einführung in investigative, forschungsbasierte Methoden zur Informationserhebung in Kollaboration mit aktuellen Forschungsprojekten der HSLU – DFK.
- Auseinandersetzung mit Theorie und Praxis der Informationsbeschaffung und Wissensdarstellung (Epistemologie).
- Anwendung der investigativen Methoden für das explorative Forschen zu einer gewählten Thematik/ Fragestellung.
- Exploration der Möglichkeiten der prototypischen Darstellung von multiperspektivischen Informationen in unterschiedlichen medialen Formaten (bspw. Karten, Infografiken, interaktive Web-Plattformen, analoge und digitale 3D-Modelle) und der damit verbundenen Erzähltechniken.

Datum

28. April – 6. Juni 2025

Dozierende

Samuel Frei, N.N.

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

9

Kompetenzfelder

Exploratives Forschen

Kritisches Denken

MyCampus

DK.BA_+CO_101.F2501 ↗

Iterative Processes – An Open Space Roofed by Colabor›s Annual Theme

DK.BA_+CO_119.F2501

This course's objective is to study artistic processes that develop in iterations along the visual artefacts created with the aim to become more and more precise and meaningful. Different procedural particularities can be identified and studied depending on the tools used to generate these visual artefacts, to transfer the findings to a next stage, and to realize an output. Starting out from a subject inspired by the annual +Colabor theme cross-disciplinary teams of students will define a project to tackle. The course of these projects and the working methods applied will be observed, compared and reflected on individually. The expected outcome of the course is a visual report of personal learnings as well as a team work in art and/or design—a worked-through concept, prototype or design—as well as a verbal and/or visual account of personal procedural and methodological learnings.

The participants—although highly encouraged to leave their technical and procedural comfort zones—may work in any technique meeting the demands of their project. Preliminary exercises will play with digital and analog possibilities of working with images. Analog work automatically results in artefacts revealing—once spread out—what is going on, allowing to step out of a running process, to think it over in order to decide on the next questions to ask, the next measures to take. To sort out the stream of digital images selection criteria have to be discussed and decided on, rules have to be defined. Welcome to unexpected outcome and lucky mishaps. Digital images may materialize physically, analog matter liquefies once digitized.

By the end of the first week teams will be formed and projects will be pitched. The following three iterations will take about a week each and end with a ten-day-phase of sharpening the projects› outcomes and reflection. It remains to find an appropriate and communicative visual form for the personal reflection on methods and processes.

Date

28. April – 6. June 2025

Lecturers

Anja Sitter, N.N.

Modul type

Related

Credits

9

Competences

Explorative Research
Materials and Practice

MyCampus

DK.BA_+CO_119.F2501 ↗

MOVING THE PUBLIC – object hacks for urban spaces

DK.BA_+CO_108.F2501

The students explore their interests in the shaping of places and urban spaces 'off campus'. They work in an explorative and methodical way and examine public spaces either in a target-oriented or open-ended way. They carry out interviews, provoke reactions, observe, document and substantiate their ideas in appropriate visualisation formats. Short assignments stimulate exploratory research. With the help of self-made or customised objects, students test and refine their ideas and push them further.

Regular coaching sessions and group discussions offer students the opportunity to exchange ideas with their peers and tutors. Students sharpen and reflect on their ideas in response to the feedback they receive. Guests from the fields of design and art, psychology, fitness and health, urbanism, policy-making and landscape architecture support the current discourses on urban co-existence, co-creation and participation in social and public spheres.

Date

28. April – 6. June 2025

Lecturers

Christoph Zellweger, Xiaocun Zhu; guests: Dr. Sandro Steudler (artist, researcher, lecturer) (not yet confirmed), Jörg Scheller (art-theorist, journalist, fitness trainer) (not yet confirmed), Sara Uwer (head HEPA (health enhancing physical activity network)) (not yet confirmed)

Modultype

Related

Credits

9

Competences

Explorative Research
Sustainability

MyCampus

DK.BA_+CO_108.F2501 ↗

Non/humane Interaktionen

DK.BA_+CO_115.F2501

Dieses Modul beschäftigt sich mit non/humanen, posthumanen Ko-Existenzformen und Erkenntnisweisen. Im ersten Teil geben einführende Inputs Einblicke in aktuelle Diskurse, die an exemplarischen Beispielen aus Kunst, Design, Film diskutiert werden. Parallel dazu lernen die Studierenden in transdisziplinären Methoden-Workshops und mittels praktischer Übungen verschiedene Interaktions-, Aufzeichnungs- und Datentransfermöglichkeiten kennen (etwa mit Blick auf Bewegungsströme) und setzen sich mit den wechselseitigen Beziehungen von unterschiedlichen Akteur:innen und deren Mehrdeutigkeiten auseinander, indem sie auch eigene Kommunikations-Protokolle erproben. Während des Moduls ist auch ein Ausstellungsbesuch/eine Exkursion zum Thema oder zu einer entsprechenden Institution geplant.

Die interdisziplinären Studierendengruppen entwickeln anschliessend in experimentellen, koproduzierten Versuchsreihen geeignete gestalterisch-künstlerische (analoge und/oder digitale) Praktiken und Prototypen für ihr eigenes Projekt, das an einer individuell gewählten Schnittstelle zwischen Menschen, Tieren, Pflanzen, Dingen und Technologien/künstlicher Intelligenz angesiedelt ist. Die Prozessschritte werden fortlaufend dokumentiert – dabei reflektieren die Studierenden auch die Chancen und Herausforderungen einer nicht-binären, horizontalen Kommunikation. Die Prozesskenntnisse und die entstandenen Prototypen werden am Schluss des Moduls vorgestellt.

Datum

28. April – 6. Juni 2025

Dozierende

Marie-Louise Nigg, Gordan Savicic und Gäste

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

9

Kompetenzfelder

Digitalität

Exploratives Forschen

Eintrittsvoraussetzungen

Unterrichtssprache: Deutsch

MyCampus

DK.BA_+CO_115.F2501 ↗

Prinzip Collage

DK.BA_+CO_124.F2501

Jede_r kann kleben und schneiden! Genau das werden wir im ersten Teil intensiv selbst tun. Und zwar analog. Gleichzeitig machen wir uns mit verschiedenen Collageprinzipien vertraut, indem wir einen Blick auf die Geschichte und Gegenwart der Collage werfen und verschiedene Methoden und künstlerische Strategien und Handschriften kennen lernen.

Unter dem Prinzip Collage verstehen wir auch eine Qualität des Denkens. Weshalb wir schnell über den Tellerrand des Blatt Papiere hinaus schauen wollen. Wir studieren die Collage nicht nur in der Kunst, sondern auch im Film (Foundfootage), der Literatur, der Audiokunst usw., um dort überall das Prinzip Collage zu finden, wie es Max Ernst beschrieb als «systematische Ausbeutung des zufälligen oder künstlich provozierten Zusammentreffens von zwei oder mehr wesensfremden Realitäten».

Sobald wir das Prinzip kennen, wenden wir es auf Medien unserer Wahl an und erarbeiten Projekte. Das Prinzip Collage wird den Blick schärfen und ist eine Suche nach Verbindungen im Dazwischen. Es kann aus wenig viel schaffen, was wir mit gezielten Übungen und Arbeitsprozessen umsetzen. Wir werden in Workshops auch digitale Tools kennen lernen. Zudem setzen wir uns theoretisch und praktisch mit dem Thema KI auseinander. Braucht es uns in Zukunft noch? Und warum ist die Antwort darauf definitiv JA?

Die Collage kann auch als soziale Struktur und Vermischung zwischen high and low verstanden werden. Durch verschiedene Formate wird dieses Prinzip kollaborativ erlebt und erarbeitet. Zum Schluss kuratieren wir gemeinsam ein öffentliches Format, welches von einer Publikation abgerundet wird.

Datum

28. April – 6. Juni 2025

Dozierende

René Gisler, Mischa Camenzind, Gäst_innen

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

9

Kompetenzfelder

Exploratives Forschen

Material & Praxis

Eintrittsvoraussetzungen

Unterrichtssprache: Deutsch.

MyCampus

DK.BA_+CO_124.F2501 ↗

Raum aus Raum

DK.BA_+CO_110.F2501

Das Modul vermittelt das explorativ-künstlerische Forschen als Arbeitsmethodik. Die Studierenden entdecken das prozess-orientierte Arbeiten, das durch eine konkrete Untersuchungsfrage als Orientierungsrahmen strukturiert und ausgerichtet wird, ohne klares Ziel bspw. einer Vorstellung des Endprodukts.

Durch das Arbeiten mit einem Raum und Kontext als Ausgangslage lernen die Studierenden mehrschichtig Bezugspunkte (Akteur:innen) miteinzubeziehen. Über das Erkennen und Mitgestalten-lassen von Akteur:innen befragen sich die Studierenden selbst, wie sie mit den vorhandenen Ressourcen und Wirkungskräften umgehen und welche Rolle diese materiellen Gegenüber einnehmen. Die «response-ability» und «responsibility» im Sinne des Neuen Materialismus bildet eine wichtige theoretische Grundlage für diese Auseinandersetzung. Die Studierenden lernen die Denkströmung des Neuen Materialismus kennen und finden eigene Wege den Perspektivenwechsel von Material als Akteur:in in ihrer Entwurfspraxis anzuwenden. Neben dem hands-on Experimentieren liegt der Fokus des Moduls auf der Wahrnehmung von Bezugspunkten und dem Miteinbeziehen dieser Akteur:innen aus dem räumlichen Kontext im Sinne einer Ko-Kreation. Der Unterricht findet teilweise in einem spezifischen Raum/Kontext ausserhalb der Hochschule statt.

Nach einer kurzen Phase individueller Auseinandersetzung werden Ende der Woche 2 Interessensgruppen gebildet, die gemeinsam ein Untersuchungsfeld und Forschungsfragen formulieren. Innerhalb des gemeinsamen Forschungsinteresses können gemeinsame wie auch individuelle Explorationen und Untersuchungsstränge ausgelotet werden. Im iterativen Prozess von Experiment und Reflexion arbeiten die Gruppen an ihrem Forschungsinteresse und bringen die Erkenntnisse zusammen, verdichten und diversifizieren die Antworten und präsentieren gemeinsam den Prozess.

Datum

28. April – 6. Juni 2025

Dozierende

Cornelia Gassler, Fabienne Immoos, Dagmar Steffen, Martin Huwiler

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

9

Kompetenzfelder

Exploratives Forschen
Material & Praxis

MyCampus

DK.BA_+CO_110.F2501 ↗

Sammlung: Vermitteln und Publizieren

DK.BA_+CO_125.F2501

In der Gestaltung und in der Kunst dienen Sammlungen bzw. Archive und deren Objekte, Texte, Bilder als Inspiration und Initialzündung für die Entwicklung neuer Ideen und Konzepte. Häufig zeitgebunden, werden sie immer wieder neu betrachtet und eingeordnet. Im Colabormodul «Publizieren» wird der Blick auf unterschiedliche, den Studierenden zur Verfügung gestellte Ansammlungen von Dingen geworfen. Wann wird eine Ansammlung zur Sammlung? Was zeichnet eine Sammlung aus?

Welche Geschichten erzählt das vorliegende Material? Inwiefern steht es in Bezug zur eigenen Gestaltungshaltung? Wie kann der Charakter der Sammlung in einer gedruckten Publikation widerspiegelt werden? Wie können Bewegtbilder eingesetzt werden? An welchen Stellen ist ein interaktiver Eingriff in den Inhalt sinnvoll bzw. notwendig?

Von Anfang an wird ein Konzept erarbeitet, das sowohl einer gedruckten als auch einer interaktiven Auseinandersetzung mit der Sammlung gerecht wird. Eine experimentelle Herangehensweise, welche bisherige vertraute Prozessabläufe des Publizierens hinterfragt und auf den Kopf stellt, ist Teil der konzeptionellen Arbeitsweise. In einer interdisziplinären Gruppenarbeit wird die Sammlung analysiert und ein Storytelling entwickelt, das einen Mehrwert für die Sammlung generiert. Das Prototyping-Tool Figma wird eingesetzt, um gedruckte und interaktive Teile zu verknüpfen und schliesslich für die Veröffentlichung aufzubereiten.

Theoretische Inputs zu Themen digitaler Sammlungen, Museen und der Frage ihrer Dekolonialisierung sowie den Aspekten von Wegwerfen und Behalten begleiten die Arbeit. Das zur Verfügung gestellte Material sichten und konzeptionelle Vorarbeit leisten. Die Sammlung kontextualisieren und Hintergründe recherchieren. Überlegungen zur Form, bzw. zum Format machen. Neue Wege andenken, wie die Sammlung auf unkonventionelle Weise repräsentiert werden kann.

Non-lineare Strukturen entwickeln. Herausfinden, wie der Charakter

Datum

28. April – 6. Juni 2025

Dozierende

Lea Häfliger, N.N.

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

9

Kompetenzfelder

Digitalität

Material & Praxis

MyCampus

DK.BA_+CO_125.F2501 ↗

Spielst du mit?

DK.BA_+CO_109.F2501

Das Modul hat die Auseinandersetzung mit kollaborativen Spielkonzepten sowie Mechaniken zum Inhalt. Wie wird ein Regelwerk definiert, welches die Zusammenarbeit als Team nicht bloss vorsieht, sondern eben eine zentrale wesentliche Rolle innehat? Es werden dabei Räume geschaffen, welche durch den kollektiven Austausch der Teilnehmer*innen spiel- und erfahrbar werden.

Zunächst werden grundsätzliche Prinzipien und Dynamiken von Spielen aller Art vorgestellt, von der großen kommerziellen Game-Produktion, über Museums-Installationen, bis zum Hüpfen über den Gehweg. Es wird die natürliche Verbindung des Menschen mit dem Spiel aufgezeigt: Was hat «fun» mit «play» und «game» zu tun? Was unterscheidet «Kooperation» von «Kompetition»? Die im Kurs umzusetzenden «kooperative interaktive Rauminstallation» wird anschließend in diesem Gedankenfeld kontextualisiert.

In der ersten Woche entwickeln Kleingruppen Prototypen von Multiplayer-Spielen im Raum mit vorgegebenem simplen Material (Bindfäden, Bauklötze). Theoretisch werden die Regeln eines Spiels und deren Abgrenzung zum freien Spiel behandelt.

In der zweiten Woche werden die Gruppen durchgemischt und entwickeln Prototypen von Multiplayer-Spielen mit elektronischen Inputs und Outputs. Theoretische Inputs thematisieren digitale Aspekte und Subjektkonstitution in Computerspielen.

In der dritten Woche entscheiden neue Gruppen, ob sie kooperative oder Wettbewerbs-Interaktionen gestalten wollen, kombinieren Inhalte der ersten beiden Wochen und nutzen sowohl Elektronik als auch den Raum, Körper und Objekte. Theoretische Inputs behandeln Spiele des Wettbewerbs und der Kooperation.

In den Wochen vier und fünf wechseln die Teams ihre Projekte und Ziele, um von Kooperation auf Konkurrenz oder umgekehrt zu wechseln.

Ab Mitte der fünften Woche reflektieren die Studierenden über die Inhalte und Prozesse, und wählen die Prototypen aus, die in der Ausstellung präsentiert werden sollen und kontextualisieren diese.

Datum

28. April – 6. Juni 2025

Dozierende

Sebastian Hollstein, Livia Blättler

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

9

Kompetenzfelder

Digitalität

Exploratives Forschen

Eintrittsvoraussetzungen

Unterrichtssprache ist Deutsch

MyCampus

DK.BA_+CO_109.F2501 ↗

Stage Lab

DK.BA_+CO_201.F2501

Die Studierenden entwickeln die textile Ausstattung einer musikalischen Inszenierung auf der Bühne im Austausch mit der «Hochschule Luzern Musik». Sie agieren dabei als Team, innerhalb dessen sie die Verantwortung für einzelne Aufgaben übernehmen. Die individuelle Entwurfsarbeit wird in Bezug zu einem gemeinsam angestrebten Gesamtbild entwickelt. Die Recherche beinhaltet eine Auseinandersetzung mit Inhalt und Atmosphäre des Stückes sowie der Charakterisierung der auftretenden Figuren über das Kostüm. Mit Mood- und Materialboards, Volumenskizzen und Figurinen werden Ideen visualisiert und diskutiert und für die Umsetzung verschiedene (textile) Techniken und ressourcenschonende Strategien (Remanufaktur, Upcycling, Recycling, ReUse) eingesetzt.

Mit professioneller Unterstützung und einfachen Mitteln lernen die Studierenden, die Kostümteile an den Körper zu bringen und mit Accessoires und Vorschlägen für Frisur und Make-up zu ergänzen. Im Fokus sind dabei die Aussagekraft und Wirksamkeit auf der Bühne. Zudem wird die Arbeit mit einem Fotoshooting dokumentiert.

Inputs, Gastbeiträge und Probenbesuche geben einen Einblick in die Rolle und die Arbeit des/der Kostümdesigner/in. Das Projekt bedingt eine Mitwirkung über die Modulzeit hinaus bis zu den Endproben vor der Premiere.

Alle Inhalte stehen im Kontext des folgenden Ziel für nachhaltige Entwicklung (Sustainable Development Goal, SDG):

12 – nachhaltige Konsum- und Produktionsmuster sicherstellen

Datum

28. April – 6. Juni 2025

Dozierende

Franziska Born, N.N.

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

9

Kompetenzfelder

Material & Praxis

Selbstermächtigung & Engagement

Eintrittsvoraussetzungen

Bestandenes Modul DK.BA_TX_200.22 CONSTRUCT oder Nachweis äquivalenter Kompetenzen

MyCampus

DK.BA_+CO_201.F2501 ↗

Südpol: Design & Kunst schafft Öffentlichkeit

DK.BA_+CO_113.F2501

Die Studierenden beschäftigen sich praktisch und theoretisch mit dem Thema der Kulturvermittlung ausgehend von exemplarischen Beispielen aus Kunst und Design. Diese werden basierend auf theoriebildender Lektüre kritisch verhandelt. Im Zentrum steht die Auseinandersetzung mit Texten von Birgit Mandel, Carmen Mörsch, Mark Terkessidis, Rohit Jain, Simone Gretler Heusser, Karin Kraus.

Nach einer Einführung lernen die Studierenden den Kulturbetrieb Südpol «backstage» und mittels Besuchen von Konzerten, Clubnächten, Theater- oder Tanzperformances, Ausstellungen oder Proben kennen. Parallel entwickeln sie in interdisziplinären Teams ein eigenes Projekt mit Vermittlungscharakter und dazugehörigen Kommunikationsstrategien und -massnahmen. Dabei lernen sie «on the Job» einen Projektbeschrieb, Budget und Finanzierungsgesuch zu erstellen.

Auf Basis ihrer Beobachtungen, Gespräche, Recherchen und Erkenntnisse erarbeiten sie für eine bestimmte Zielgruppe ein künstlerisch bzw. gestalterisches Projekt mit Vermittlungscharakter unter Verwendung von Medien ihrer Wahl.

In der Vorbereitungsphase ist die kritische Auswertung der eigenen Ideensammlung und Recherche, die Entwicklung narrativ-dramaturgischer Strategien, das Kennenlernen unterschiedlicher Beschreibungs-, Visualisierungs- und Dokumentierungsmöglichkeiten für die Eingabe eines Projekts wichtig.

In der Realisierungsphase sind es praktische Erfahrungen im Kontakt mit Kunstschaffenden, dem Publikum, dem eigenen Auftritt und der Zeit- und Materialplanung für das Gelingen des eigenen Projekts. In der Abschlussphase steht die (öffentliche) Umsetzung bzw. Präsentation, Reflexion und Dokumentation im Vordergrund.

Die Arbeit in studiengangübergreifenden Gruppen in Begleitung von Dozierenden und Verantwortlichen des Südpols unterstützt die Entwicklung der eigenen Position und die Bildung eines für die Zukunft wichtigen Netzwerks.

Datum

28. April – 6. Juni 2025

Dozierende

Eva-Maria Würth, Nika Spalinger und Mitarbeitende des Kulturbetriebs Südpol

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

9

Kompetenzfelder

Kreatives Unternehmertum
Selbstermächtigung & Engagement

Eintrittsvoraussetzungen

Unterrichtssprache ist deutsch.

MyCampus

DK.BA_+CO_113.F2501 ↗

Visualisierungen mit Bewegtbild und Musik

DK.BA_+CO_105.F2501

Das Modul befasst sich mit verschiedenen Möglichkeiten des Zusammenspiels von Bewegtbild und Musik, insbesondere Live-Musik. Schwerpunkt bildet dabei der Bereich der zeitgenössischen, klassischen Musik. Visuelle Gestalter*innen experimentieren in Zusammenarbeit mit Musiker*innen und Komponist*innen der HSLU Musik und entwickeln daraus Live-Settings, die als Abschluss des Moduls gemeinsam aufgeführt werden. Dies kann von Visuals mit Live-Musik bis hin zu Installationen mit Film oder Performances mit Objekten, Bild- und Tonfragmenten sowie Tanz gehen.

Recherche in den Bereichen Kunst, Performance, Musik, Film, Videoclips, Literatur usw. nach relevanten Beispielen begleitet den ersten Teil des Moduls, von welcher ausgehend dann eine nach persönlichen Interessen geordnete Sammlung angelegt wird. Weiterer Bestandteil des Abschlusses ist neben der Live-Aufführung eine Projektdokumentation.

Datum

28. April – 6. Juni 2025

Dozierende

Robert Müller, Patrick Portmann, Dozierende Hochschule Musik

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

9

Kompetenzfelder

Digitalität

Selbstermächtigung & Engagement

Eintrittsvoraussetzungen

Interesse am experimentellen Umgang mit filmischen Bewegtbildformaten und Interesse an zeitgenössischer Musik von Jazz bis Klassik.

MyCampus

DK.BA_+CO_105.F2501 ↗

Von der Dunkelkammer zum Expanded Cinema: Analoge Film und Fotomanipulationen

DK.BA_+CO_111.F2501

Analoge Film- und Fototechniken sind nicht nur die Grundlage heutiger digitaler Bildtechnologien, bis heute haben sie die Ästhetik und Begriffe bis in die Software hinein geprägt. Das Modul setzt sich mit einer Reihe unterschiedlicher Verfahren und Bearbeitungen im Bezug auf das fotografische Abbild auseinander: vom Foto zum Film zur Installation, von der Aufnahme zur Entwicklung bis hin zur Projektion. Studierende lernen, (1) selbst Entwickler anzusetzen und dabei unterschiedlichste Zutaten zu benutzen (Kräuter, Pflanzen, Kaffee etc.), (2) sie nehmen Foto und Film analog auf und benutzen dabei experimentelle Techniken und entwickeln die Resultate selbst. (3) Die Ergebnisse werden am Schluss zu einer Expanded-Cinema-Installation und/oder -Performance zusammengesetzt und präsentiert. Dabei werden historische Verfahren wie die Lochkamera-Photographie ebenso vermittelt wie zeitgenössische, bei denen bspw. alte Objektive an digitale Kameras montiert werden.

Das Modul gliedert sich in drei Teile: die Aufnahme, die Entwicklung und Bearbeitung sowie die Expanded-Cinema-Installation/Performance. In allen drei Teilen arbeiten die Studierenden in jeweils unterschiedlichen Gruppen zusammen, so dass nicht das individuelle Werk am Schluss steht, sondern die gemeinsame Auseinandersetzung mit unterschiedlichen Techniken, Medien und Präsentationsformen. Begleitet werden alle drei Phasen durch Theorie und Analyse des Experimentalfilms und des Expanded Cinema. Insbesondere letzteres soll das Modul erweitern in eine Richtung, die zwar kinematographisch denkt, aber nicht mehr festgelegt ist auf das filmische Werk, da Performance, Installation und Konzept wichtige Rollen übernehmen. Die theoretische Reflexion dient dazu, ästhetische Phänomene einschätzen zu können, ist aber auch vorbereitend gedacht zur weiteren Forschung in eine Beschäftigung mit hybriden Praxen in Film und Fotografie.

Datum

28. April – 6. Juni 2025

Dozierende

Florian Krautkrämer, Julius Lange

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

9

Kompetenzfelder

Material & Praxis

Nachhaltigkeit

Eintrittsvoraussetzungen

Das Modul richtet sich sowohl an Studierende mit Erfahrung in Film und Photographie als auch an Studierende ohne Vorerfahrung.

MyCampus

DK.BA_+CO_111.F2501 ↗

Was will ich mit mir rumtragen?

DK.BA_+CO_129.F2501

Wir tragen eine Vielzahl von Dinge mit uns herum – am Körper, in unseren Taschen oder in unseren Gedanken. Diese Objekte, von Glücksbringern über Smartphones bis zu ID-Karten, erfüllen ästhetische, technologische, identitätsstiftende und therapeutische Bedürfnisse. In diesem Modul erforschen wir das Phänomen von Schmuck und Werkzeug sowie die Praktiken des «Wearing», «Tooling» und «Self-equipment». Inspiriert von Ursula K. Le Guin und ihrer «Tragetaschentheorie der Fiktion» untersuchen wir das Tragen von Objekten, besonders Schmuck und persönliche Gegenstände des täglichen Gebrauchs. Die Verflechtungen zwischen Menschen, Dingen und Technologien werden kulturwissenschaftlich betrachtet und kritisch wird hinterfragt welche Aufgabe tragbare Objekte in unserer heutigen digitalen Ära erfüllen. In Gruppen werden Konzepte für Wearables und Tools mit poetischen oder technischen Funktionen entwickelt. Theoretische Inputs und Übungen unterstützen die Themenfindung und Reflexion über die Kultur des Tragens. Der Fokus liegt auf experimentellem Arbeiten und der Kombination bekannter und neuer Methoden, um kreative Strategien durch unkonventionelle Kombinationen zu entwickeln. Fundstücke können neu interpretiert und integriert werden. Die Studierenden werden ermutigt, ihre bekannten Arbeitsmethoden und Techniken mit neuen Ansätzen zu kombinieren. Durch den experimentellen Schaffensprozess und die Zusammenarbeit in Gruppen betreten die Teilnehmenden unbekanntes Terrain und finden innovative Lösungen. Ein Dialog zwischen Materie, Ideen und kollektiven Handlungen wird angestrebt, um eine Verbindung zwischen körperlicher Erfahrung und intellektueller Reflexion zu ermöglichen. Tragbare Objekte sind performativ. Dies bildet die Grundlage für eine intermediale Darstellung der Konzepte und Arbeitsprozesse. Alle Medien sind zugelassen: fotografische oder filmische Dokumentation, illustrierte Gebrauchsanleitungen, Schmuckkollektionen, Toolkits und Performances

Datum

28. April – 6. Juni 2025

Dozierende

Wiebke Meurer, Ilona Schwippel, Monica Gaspar, Guy Markowitsch

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

9

Kompetenzfelder

Kreatives Unternehmertum
Material & Praxis

Eintrittsvoraussetzungen

Unterrichtssprache: Deutsch

MyCampus

DK.BA_+CO_129.F2501 ↗

BACHELOR

+REFLECT

Collecting and Display

DK.BA_+RE_213.F2501

The course is dedicated to the concepts and history of the presentation of collection objects, preferably those of art and cultural history (but also natural history). Museums have not always existed. Changes in the perception and evaluation of art, history, religion, national identity and cultural heritage, as well as the relationship between culture and nature, the development of scientific discourses and the representational needs of individuals and states, have all played a role. This can be seen in the collection commissions, the buildings of the new institutions and the presentation of the objects. Since the 18th century, the reinterpretation of former everyday objects as testimonies of the past or artistic creativity can be seen in the way they are presented in collections. We trace the possibilities, tendencies and utopias associated with this. We deal with famous collections and progressive designs of exhibition spaces and theories of collecting and the museum. Visits to museums and presentations of the findings are part of the course.

Date

21.–25. April 2025

Lecturers

Wolfgang Brückle

Modultype

Related

Credits

1

Competences

Explorative Research

Critical Thinking

MyCampus

DK.BA_+RE_213.F2501 ↗

Digitale und analoge Vermittlung

DK.BA_+RE_207.F2501

Die Studierenden entwickeln in direkter Zusammenarbeit mit Anspruchsgruppen Instrumente, Trainingsprogramme und Tools, um technische Weiterbildungen und (interne) Wissensvermittlung aus unterschiedlichen Themenfeldern durchzuführen. Doch welches ist der beste Weg, dieses Wissen nachhaltig zu gestalten und auf dem neuesten Stand zu halten? Welche Instrumente und Methoden eignen sich, analoge und digitale Inhalte weiterzugeben? Mit diesen Fragen beschäftigen sich die Studierenden und lernen so auch ihre ganz besonderen Fähigkeiten kennen. Bewusst sollen diese zusätzlichen Skills in Arbeitsgruppen zum Tragen kommen und in die Lösungsfindung einfließen.

Die Studierenden evaluieren im Vorfeld die Bedürfnisse möglicher Anspruchsgruppen (dies können auch fiktive Aufgabenstellungen sein) und passen die Tools den zur Verfügung stehenden Ressourcen an. Die digitalen und analogen Umsetzungsmöglichkeiten sind auf das Zielpublikum abgestimmt. Illustration, technische Kreativität, Animation, Foto, Textkompetenzen und explorativer Umgang mit unterschiedlichen Tools, aber auch Flipchart und Performances kommen zum Einsatz. Produktion und Organisation berücksichtigen die individuellen Fähigkeiten der interdisziplinären Arbeitsteams.

Datum

21.–25. April 2025

Dozierende

Roland Grieder

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

1

Kompetenzfelder

Digitalität

Kritisches Denken

Eintrittsvoraussetzungen

- Interesse an Recherche
- Präsentation und Vermittlung in schriftlicher und mündlicher Form
- Zusammenarbeit in interdisziplinären Teams
- Einarbeitung in neue Themenfelder

MyCampus

DK.BA_+RE_207.F2501 ↗

Generative Art & Design: Algorithms in Motion

DK.BA_+RE_211.F2501

Since industrialisation, people have been preoccupied with the question of how they can use machines, and today computers, not only as tools but as active partners in design processes. From this, the field of generative design developed in the 20th century, which attempts to make the logic of algorithms visible as part of a digital culture.

On the one hand, the module provides an overview of the development of generative design and, on the other hand, introduces students to the creation of complex patterns and structures using code. The students investigate in their own projects which possibilities working with code offers for expanding their own vocabulary. This also involves questioning concepts such as authorship, creativity and the like.

Date

21.–25. April 2025

Lecturers

Joana Chicau

Modul type

Related

Credits

1

Competences

Digitality

Explorative Research

Entry requirements

English language skills

MyCampus

DK.BA_+RE_211.F2501 ↗

Ich und die Welt: Autobiographie und Autoethnographie in Kunst und Medien

DK.BA_+RE_216.F2501

«Ich ist ein anderer», sagt einst der Dichter Arthur Rimbaud. Dennoch (oder gerade deshalb?) beginnen viele künstlerische, literarische und filmische Arbeiten früher oder später bei der eigenen Biographie und finden Stoff in dieser. Der Zugang zur Welt, deren Logik und deren Geschichte führt über das unbekanntes Ich und die eigene Erfahrung. Doch was heisst Erfahrung? Und wie führt sie zur Erkenntnis, die über den eigenen persönlichen Horizont hinausweist? Wie verbinden sich subjektive Perspektive und «die Vernunft der Welt» (Lévy-Strauss)? Dieser Frage geht das Modul nach in Übungen, Lektüren, Diskussionen und im Entwurf einer eigenen autoethnographischen Disposition.

Datum

21.–25. April 2025

Dozierende

Silvia Henke

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

1

Kompetenzfelder

Exploratives Forschen

Kritisches Denken

MyCampus

DK.BA_+RE_216.F2501 ↗

Intermediality II: Media Aesthetics, Media Technology, Media Theory

DK.BA_+RE_215.F2501

Whether pen, paper, software or camera – all these media are not just tools. They all have their own potential. Different media work and think with us in our work and in our thoughts. This module is about learning a reflective, theoretically grounded, but also new and fun way of dealing with the media and tools of our own art and design practice. Based on exemplary examples of how aesthetic practice, theoretical reflection and experimental research are linked in a medium, students turn their own artistic medium into an object of study. They research its technology and aesthetics as well as its media-theoretical implications and present their investigation in the form of an artistic-scientific experiment.

Date

21.–25. April 2025

Lecturers

Johannes Binotto

Modultype

Related

Credits

1

Competences

Explorative Research
Critical Thinking

Entry requirements

Openness, curiosity, willingness to experiment, ability for exploration and artistic-scientific research, existing experience with editing software are not mandatory but helpful.

MyCampus

DK.BA_+RE_215.F2501 ↗

Komplexität und Objektgeschichten

DK.BA_+RE_201.F2501

Objekte, unsere Wahrnehmung, soziale Praktiken, kollektives Handeln wie auch unser Denken und Fühlen sind geprägt von der materiellen Kultur. Begehren nach Fortschritt, Innovation, Effizienz bringen stets neue Dinge hervor. Verstärkt erleben wir jedoch die Kehrseiten von Globalisierung, Konsum und Mobilität und finden uns in einer zunehmend zugemüllten, verrümpelten und vergifteten Welt wieder. Ausgehend von einer vertieften Objektstudie analysieren die Studierenden die Komplexität von Produktion, Wertschöpfung, Lebenszyklen und Obsoleszenz. Die Studierenden entscheiden sich für ein Objekt ihrer Wahl und zerlegen dieses in seine gegenständlichen und/oder emotional wahrgenommenen psychosozial aufgeladenen «Bestandteile». Sie recherchieren die Materialien, deren Herkunft sowie deren sozialen Produktionsbedingungen und die globalen Lieferketten im gesellschaftlichen Kontext. Zudem setzen sich die Studierenden aus ihrer fachlichen und autoethnografischen Position in Relation zum untersuchten Objekt. Sie schärfen ihr Denken in globalen und transdisziplinären Zusammenhängen und loten kritisch neue suffiziente Wohlstandsmodelle aus. Zuletzt erproben sie eine künstlerische Intervention am Objekt und zeigen Zukunftsszenarien einer enkeltauglichen Welt auf.

Datum

21.–25. April 2025

Dozierende

Wiktoria Furrer und Daniela Zimmermann

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

1

Kompetenzfelder

Kritisches Denken

Nachhaltigkeit

MyCampus

DK.BA_+RE_201.F2501 ↗

Kostümgeschichte im Kontext des Theaters

DK.BA_+RE_200.F2501

Die Bühne des zeitgenössischen Theaters bietet Raum, Aspekte aus der Kostümgeschichte immer wieder neu zu betrachten. Jede Inszenierung ist ein hochkomplexer, dynamisch kreativer Prozess, der in konkreten Strukturen und Zeitabschnitten entsteht. Das Kostümbild ist Teil davon. Dies umzusetzen erfordert ein gemeinsames Konzept, Fantasie, kultur- und kostümgeschichtliches Wissen und eine intensive Auseinandersetzung mit dem Stück. Das Modul richtet sich inhaltlich nach dem aktuellen Spielplan des Luzerner Theaters. Der Besuch verschiedener Vorstellungen (mindestens eine) im Vorfeld des Moduls stellt eine persönliche Erfahrungsebene her. Die gesehenen Produktionen können ebenso wie andere Fallbeispiele aus Film, Fernsehen oder Videogames als Thema in Gruppen bearbeitet und in Form einer Kurzpräsentation in den Unterricht integriert werden. Ein gemeinsamer Probenbesuch während des Moduls, ein Blick in die Werkstätten und den Kostümfundus werden angestrebt. Mit anschaulichen Beispielen aus dem Arbeitsalltag am Theater erklärt der/die Dozierende, wie Kostümbild entwickelt und umgesetzt werden kann. Der theoretische Teil der Kostümgeschichte wird chronologisch über die Woche verteilt vermittelt.

Datum

21.–25. April 2025

Dozierende

Jonas Leysieffer, Ulrike Scheiderer

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

1

Kompetenzfelder

Kritisches Denken

Material & Praxis

MyCampus

DK.BA_+RE_200.F2501 ↗

Kunst-, Design- und Architekturgeschichte: Vom Jugendstil zur Art Deco (1890-1930)

DK.BA_+RE_214.F2501

Als eine der ersten international wirkenden Kunstströmungen der Avantgarde gingen die Impulse des Jugendstils von den Rändern des europäischen Kunstbetriebs in Nancy, Glasgow oder La Chaux-de-Fonds aus und wirkten von hier auf die Zentren Paris, Berlin und Wien. Als Reaktion auf klassische Modell-Studien an den Kunstakademien einte ein grosser Erneuerungswunsch alle Schulen des geografisch weit und fein verästelten Jugendstils: Eine moderne Ästhetik und mit ihr eine Lebensreform war im direkten Naturstudium und nicht in den überlebten Vorbildern des Klassizismus zu finden, und zwar für Architektur, Design und Kunst gleichermassen.

Das Modul behandelt die Strömungen des Jugendstils in dieser Wechselwirkung zwischen kreativer Peripherie (Schulen) und vermittelndem Zentrum (Ausstellungs- und Verkaufsorte). Es ist als Seminar mit höchstens 20 Teilnehmenden geplant, sodass eine objektnahe Diskussion der ausgewählten Kunstwerke/Themen im Zentrum stehen wird.

Datum

21.–25. April 2025

Dozierende

André Rogger

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

1

Kompetenzfelder

Exploratives Forschen

Material & Praxis

MyCampus

DK.BA_+RE_214.F2501 ↗

Materialität in Kunst und Design

DK.BA_+RE_209.F2501

Das Material im Blick: Was heisst es, im und mit oder auch gegen das Material zu arbeiten? Fungieren Werkstoffe als Herausforderer, Ideenlieferanten, Spielverderber, Sparring-Partner, Fetische oder Metaphern oder sind sie schon das Werk selbst?

Zunächst geht es darum, verschiedene Herangehensweisen kennenzulernen, wie mit Materialien künstlerisch und gestalterisch gearbeitet wird. Die Frage, welche Rolle das Material im gestalterischen Prozess spielt, wird analysiert. Anhand von Werkbeispielen wird dann auf die verschiedenen, je nach Kontext wechselnden Bedeutungen der verwendeten Materialien eingegangen und Fragen der Material-Ikonologie beziehungsweise Material-Semantik diskutiert. Begriffe wie «Haltbarkeit/ Veränderlichkeit/ Vergänglichkeit», «Gebrauchsspuren/ Patina als Bedeutungsträger», aber auch Strategien der Wiederverwendung, Repairability und Ressourcenschonung werden untersucht und zur Diskussion gestellt. Eine ganztägige Exkursion in Museen gibt die Möglichkeit zur Überprüfung dieser Fragestellungen an Originalen.

Datum

21.–25. April 2025

Dozierende

Thomas Zirlewagen

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

1

Kompetenzfelder

Exploratives Forschen

Kritisches Denken

MyCampus

DK.BA_+RE_209.F2501 ↗

Naturwahrnehmung in Kunst(-) und (Natur-) Wissenschaft

DK.BA_+RE_204.F2501

Haben aktuelle künstlerische und (natur-)wissenschaftliche Visualisierungen von Naturzusammenhängen und -phänomen – etwa zur Klimadebatte – historische Vorbilder? In den Blick genommen werden sowohl frühere wie heutige «Wissensbilder» sowie die Netzwerke von visuell arbeitenden (Natur-) Wissenschaftler/innen und Künstler/innen und deren Auseinandersetzung mit Natur(-wahrnehmung). Dabei werden aktuelle Forschungsdebatten zur Bildkritik in Kunst, Wissenschaft und Technik aufgegriffen. Die Studierenden erarbeiten eigene thematische (Um)Setzungen in Sprache, Schrift und Bild und (v)erarbeiten Interviews mit Wissenschaftler/innen, Illustrator/innen, Kurator/innen, Autor/innen auch vor Ort.

Datum

21.–25. April 2025

Dozierende

Sören Schmelting und Gäste

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

1

Kompetenzfelder

Kritisches Denken

Nachhaltigkeit

MyCampus

DK.BA_+RE_204.F2501 ↗

News from Research 6

DK.BA_+RE_202.F2501

The lecture series presents various case studies from the fields of design, film and art research. Problem-oriented, evidence-based and stakeholder-oriented, as well as process-oriented, critical and open-ended research, will be presented. Various biographies of our researchers show which paths can lead to practice-based research in design, film and art. It is of great importance to emphasise that research always has an impact on an artist's, filmmaker's or designer's own practice – a real adventure. The lecture series presents design, film and art research at the HSLU DFK (Hochschule Luzern Design Film Kunst) through various case studies. Students learn about different epistemologies and methods of artistic-scientific and practice-based research. They learn critical and reflective skills.

Date

24. February – 16. May 2025

Lecturers

Researchers from the competence centers Visual Narrative, Product & Textile, Art, Design & Public and Design Management.

Modultype

Related

Credits

1

Competences

Explorative Research
Critical Thinking

MyCampus

DK.BA_+RE_202.F2501 ↗

Perspektiven auf aktuelles Zeitgeschehen 1

DK.BA_+RE_220.F2501

Im Modul werden von Woche zu Woche Texte journalistische, wissenschaftliche oder literarische Texte gelesen und besprochen zu einem aktuellen Feld gesellschaftlicher Debatten. Gesellschaftspolitische Reizwörter wie Identitätspolitik oder Cancel Culture sollen ebenso beleuchtet und befragt werden wie neue Konzepte und Diskurse der kulturellen Reflexion. Für die Diskussionen werden Methoden der Cultural Studies zu Grunde gelegt, um Strategien der Dekolonisierung, postkoloniale Positionen und Klassiker der postcolonial Studies zu analysieren, zu verstehen und auf aktuelle Phänomene zu beziehen. Dabei sollen auch Vorschläge der Teilnehmenden berücksichtigt werden.

Datum

24. Februar – 11. April 2025

Dozierende

Waseem Hussain

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

1

Kompetenzfelder

Kritisches Denken

Selbstermächtigung & Engagement

MyCampus

DK.BA_+RE_220.F2501 ↗

Philosophische Ästhetik II

DK.BA_+RE_210.F2501

Ästhetik als philosophische Disziplin umfasst die Theorie des Schönen, der Kunst und der sinnlichen Erkenntnis. Das Modul «Philosophische Ästhetik II» knüpft an «Philosophische Ästhetik I» an und behandelt den Zeitraum vom 19. Jahrhundert bis in die Moderne; Es kann aber auch unabhängig vom ersten Modul besucht werden. Inputs und gemeinsame Lektüre von Originaltexten führen in die wichtigsten historischen Positionen ein, die den ästhetischen Diskurs bis heute prägen.

Folgende thematische Schwerpunkte stehen im Zentrum: Schönheit als sinnliches Scheinen der Idee (Hegel) – Artistenmetaphysik (Nietzsche) – psychoanalytische Kunsttheorie (Freud und Mulvey) – Kunst als Sich-ins-Werk-Setzen der Wahrheit (Heidegger) – Ästhetik als Ideologiekritik (Adorno) – ästhetische Sprachspiele (Wittgenstein) – Kunstwelt und Aboutness (Danto).

Datum

21.–25. April 2025

Dozierende

Guy Markowitsch

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

1

Kompetenzfelder

Exploratives Forschen

Kritisches Denken

Eintrittsvoraussetzungen

Das Modul richtet sich an interessierte Studierende, welche die Bereitschaft mitbringen, sich auf die Lektüre philosophischer Texte einzulassen.

MyCampus

DK.BA_+RE_210.F2501 ↗

Recht und Ethik in Kunst, Film und Design: Grundlagen und Perspektiven

DK.BA_+RE_219.F2501

Ob Kunst, Film oder Design: Künstlerisches und kreatives Arbeiten findet im Spannungsfeld von Freiheit und Beschränkung statt. Das Recht regelt den Umgang mit geistigem Eigentum, Autorschaft und Privatsphäre. Es gewährleistet die Freiheit der Kunst und soll vor Diskriminierung jeglicher Art schützen. Parallel dazu existieren gesellschaftliche Normen und Wertevorstellungen, die ethisch oder politisch begründet sind und die das Recht ergänzen – manchmal aber auch in Widerspruch zu diesem stehen.

Anhand von Inputs und Diskussionen mit Fachpersonen sowie eigener Recherchen erarbeiten wir in dem Modul Grundlagen- und Hintergrundwissen innerhalb des Kunstrechts und dessen Bedeutung für Kunst, Film und Design. Wir beschäftigen uns mit den (rechtlichen und ethischen) Aspekten der Kunstfreiheit und dem Spannungsfeld beispielsweise zwischen künstlerischer Freiheit und Persönlichkeitsrecht. Eine «Fall-Werkstatt» bietet zudem die Möglichkeit, auch Fragen aus der eigenen Arbeit zur Diskussion zu stellen.

Datum

21.–25. April 2025

Dozierende

Christian Ritter, Mischa Senn und Gäste

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

1

Kompetenzfelder

Kreatives Unternehmertum

Kritisches Denken

MyCampus

DK.BA_+RE_219.F2501 ↗

Spaces in Transition. Raumpraktiken in transmedialer und transkultureller Perspektive

DK.BA_+RE_205.F2501

«Spaces in Transition» sind auch «Transition Spaces», ambivalente, nomadische Zonen der verunsichernden Veränderung, des Empowerments und der Utopien. Sie stellen Beziehungen zwischen den unterschiedlichen (non-humanen) Akteur/innen her, werden umgekehrt aber auch laufend von ihnen neu «performt»: So sind Räume als transmediale und transkulturelle (Aus-) Handlungsorte selbst physisch wie konzeptuell ständig in Bewegung und eröffnen darin auch alternative, neue gesellschaftliche Spielräume. Anhand von Inputs, Textlektüren und konkreten Diskussionen von Kunst-, Design- und Architekturbeispielen werden im Modul raumtheoretische und methodische Grundlagen erarbeitet, die anhand von selbst gewählten Fallbeispielen und Zugängen in interdisziplinären Studierendengruppen praktisch erprobt, kritisch reflektiert und mit verschiedenen medialen und sinnlichen Zugängen erfahrbar gemacht werden (sei es via Bildessay, einer Soundcollage, einer Skateboardfahrt, ...). Wir beschäftigen uns mit narrativen, kollaborativen, interventionistischen Methoden der Raumerkundung und Raumproduktion. Dabei sollen in den Studierendengruppen auch unterschiedlichen transdisziplinäre, transkulturelle Perspektiven verschiedener Akteur/innen genutzt und produktiv gemacht werden.

Datum

21.–25. April 2025

Dozierende

Marie-Louise Nigg

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

1

Kompetenzfelder

Exploratives Forschen

Kritisches Denken

MyCampus

DK.BA_+RE_205.F2501 ↗

Stories of Making: Craft between, Art, Design and Environment

DK.BA_+RE_212.F2501

How do materials shape back on you, when you engage in practices of hand-making? Why people from over 40 countries come together to crochet a giant model of a coral reef? Ever heard of makers' movement, where hackers subvert political correctness of technology? What is the relevance of the handmade in today's world? Which colour, gender or class have those making hands? And are they still human?

Craft Studies and environmental humanities will provide the theoretical frame to meet the handmade in different scenarios: in artistic and designerly practice, in anonymous factories, on the street as form of protest, in the jungle as a source of knowledge, in neuroscience laboratories or in cosy living-rooms.

After having examined and discussed several examples together, a project in smaller groups will focus you on a particular practice of handmaking and set up a research wall about it. The resulting "ecologies of critical making" will visualise your insights through text, images and sketches. They will be presented in plenum to shed further light into the phenomenon of the handmade with its complex, emotional and often contradictory relations with the material world.

Date

21.–25. April 2025

Lecturers

Mònica Gaspar

Modul type

Related

Credits

1

Competences

Critical Thinking

Sustainability

Entry requirements

English language skills

MyCampus

DK.BA_+RE_212.F2501 ↗

Technofeminism

DK.BA_+RE_206.F2501

Do certain ideas of masculinity and technical competence belong to the past or are they still alive? How do the categories of gender and technology influence each other? An introduction to the topic of gender and technology will be elaborated on the basis of fundamental texts. In addition, artistic projects and activist approaches will be discussed. In an experiment with self-experience and exchange about it, a personal connection of the topic with each student will be established.

Date

21.–25. April 2025

Lecturers

Cornelia Sollfrank

Modultype

Related

Credits

1

Competences

Critical Thinking

Self-empowerment and Engagement

MyCampus

DK.BA_+RE_206.F2501 ↗

Visuelle Soziologie: Einführung in Theorien und Methoden

DK.BA_+RE_208.F2501

Durch die zunehmende Verbreitung und Nutzung von bildbasierten Instant-Messaging-Diensten wie Snapchat, Computerprogrammen zur KI-Bildgenerierung wie Dall-E und (audio)visuellen Plattformen à la YouTube, TikTok, Imgur oder Instagram wächst die Intensität und der Umfang visueller Kommunikation als Modus der alltäglichen zwischenmenschlichen Verständigung. Gleichzeitig spielen Bilder, Videos und andere visuelle Medien in unterschiedlichen gesellschaftlichen Bereichen eine immer bedeutendere Rolle – sei es in Form von bildgebenden Verfahren in der Medizin, durch den spätestens seit der Corona-Pandemie allgegenwärtigen Einsatz von Videokonferenzen in der Wissenschaft oder im Kontext von Non-Fungible Token, der GameArt und digitalen Kunstexponaten im Metaverse in den Künsten.

Der Kurs thematisiert diese Konjunktur und fragt nach den sozialen und sozialisierenden Wirkungen von Bildern, nach ihren kulturellen Funktionsweisen und gesellschaftlichen Bedeutungen sowie nach der grundsätzlichen Bestimmung ihres epistemischen Charakters. Hierzu erarbeiten wir uns einerseits mittels ausgewählter Texte theoretische Überlegungen, die sich mit Bildern, Visualität und visueller Kommunikation befassen. Neben Grundlagen und zentralen Begriffen aus klassischen und aktuellen soziologischen Theorien werden dabei vor allem kunstphilosophische Ansätze und Konzepte aus den Bildwissenschaften, den Medienwissenschaften und den Visual Studies vermittelt. Andererseits bietet der Kurs anhand unterschiedlicher empirischer Beispiele – von Wissenschaftsillustrationen und Werbepлакaten über Infografiken und Kunstfotografien bis hin zu Reels in sozialen Medien und KI-generierten Visualisierungen – eine Einführung in verschiedene theoretische wie methodologisch-methodische Zugänge zur Bildanalyse und Interpretation visueller Kommunikation. Neben etablierten Verfahren stehen dabei insbesondere neue Entwicklungen der visuellen Methodenforschung im Zentrum, die in Kleingruppen eingeübt und erprobt werden.

Datum

21.–25. April 2025

Dozierende

Sebastian W. Hoggenmüller

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

1

Kompetenzfelder

Exploratives Forschen

Kritisches Denken

MyCampus

DK.BA_+RE_208.F2501 ↗

BACHELOR
ABENDVORLESUNGEN

Designgeschichte 2: 1918 bis Gegenwart

DK.BA_+RE_ISA_105.F2501

Das Prinzip Design ist in westlichen Gesellschaften omnipräsent: Als ästhetische und kommunikative Optimierungsstrategie bestimmt es die Erscheinungsformen und Handlungsstrategien von Unternehmen, Organisationen und Personen. Als interdisziplinäres Berufs- und Forschungsfeld steuert es die Funktionslogik und das Zeichenrepertoire von Produkten und Prozessen. Beinahe alle Lebensbereiche werden kommerziellen Zielen untergeordnet – neue Lifestyles und Gesellschaftsideen werden permanent formuliert, um den Konsum auf hohem Niveau am Laufen zu halten. Gestaltende sind aufgefordert, ihre Rolle in diesem dynamischen Umfeld wahrzunehmen und mit neuen Ideen mögliche Alternativen aufzuzeigen, die Güterproduktion, Konsum und Verbrauch rechtfertigen.

Diese Vorlesung untersucht aus historischer und soziologischer Perspektive, wie sich Designtendenzen und -diskurse während des 20. Jahrhunderts entwickelt haben. Von den Um- und Aufbrüchen des Ersten Weltkrieges hin zur gegenwärtigen Ausdifferenzierung hybrider und nachhaltiger Produktkulturen werden zentrale Ansätze, Konzepte und Herausforderungen der Designgeschichte in den Blick genommen.

Datum

17. Februar – 4. Juli 2025

Dozierende

Roland Grieder, Jonas Leysieffer

Modultyp

Wahl

Credits

2

Kompetenzfelder

Exploratives Forschen

Kritisches Denken

Eintrittsvoraussetzungen

Interesse an gesellschaftlichen und historischen Grundlagen von Design.

Gasthörerschaft möglich

MyCampus

DK.BA_+RE_ISA_105.F2501 ↗

Geschichte der visuellen Medien 2

DK.BA_+RE_ISA_101.F2501

Die zweisemestrig aufgebaute Vorlesungsreihe nimmt sowohl die mediale Entwicklung visueller Medien von der Neuzeit bis zur Gegenwart in Blick als auch die inhaltlichen Veränderungen, die damit einhergingen und -gehen. Thematisch werden dabei Schlüsselmedien und assoziierte Formate in einer eher lockeren Chronologie behandelt und jeweils hinsichtlich der beteiligten Studienrichtungen vertieft.

Medien werden dabei nicht aufgefasst als neutrale Werkzeuge, sondern als Formen des Denkens und Handelns, denen eine Eigendynamik innewohnt. Die Studierenden werden sensibel gemacht für diese Potenziale der Medien, mit denen sie in ihrer Praxis umgehen, um sie weniger als auswechselbare Tools und stattdessen als Mitarbeitende zu verstehen.

Datum

17. Februar – 4. Juli 2025

Dozierende

Sören Schmeling, Johannes Binotto u. a.

Modultyp

Wahl

Credits

2

Kompetenzfelder

Exploratives Forschen

Kritisches Denken

Gasthörerschaft möglich

MyCampus

DK.BA_+RE_ISA_101.F2501 ↗

Kunstgeschichte 4: Spätmoderne und Gegenwart

DK.BA_+RE_ISA_110.F2501

In der Lehrveranstaltung werden von mehreren Dozierenden Gegenstände der Kunstgeschichte nach Inhalten und Einsatzweisen sowie nach Ausdrucksmitteln und Inszenierungsstrategien befragt und in Raum und Zeit eingeordnet. Kunst soll als Tätigkeitsbereich, Gefäss für die Entfaltung von Ausdrucks- und Mitteilungsmöglichkeiten und Mittel gesellschaftlicher Auseinandersetzung begreifbar werden. Die Lehrveranstaltung ist Bestandteil einer viersemestrigen Einführung in die Kunstgeschichte. Gegenstand dieser Lehrveranstaltung ist die Epoche der Spät- und Postmoderne unter Einbeziehung jüngster globaler Tendenzen.

Datum

17. Februar – 4. Juli 2025

Dozierende

Wolfgang Brückle sowie Silvia Henke, Rachel Mader, Guy Markowitsch, Marie-Louise Nigg, André Rogger

Modultyp

Wahl

Credits

2

Kompetenzfelder

Kritisches Denken

Gasthörerchaft möglich

MyCampus

DK.BA_+RE_ISA_110.F2501 ↗

BACHELOR
WEITERE
ANGEBOTE

Smart-up – Ideen erfolgreich umsetzen

DK.SMART-UP

Smart-up verfolgt das Ziel, Studierende und Alumni aller Studiengänge sowie Mitarbeitende der Hochschule zu motivieren und zu befähigen, ihre Geschäftsideen umzusetzen und sie auf dem Weg in die Selbstständigkeit zu begleiten. Hierfür führt Smart-up individuelle Coachings zu allen Themen rund um die berufliche Selbstständigkeit und die Unternehmensgründung durch: Das Spektrum umfasst Standortbestimmung und Klärung der nächsten Schritte, Businessplan, rechtliche Aspekte (Geschäftsform, Schutzrechte), Portfolioberatung, gestalterische und technische Beratung für Prototyping, Kommunikation, Marketing, Verkauf und Vertrieb, Antragstellung bei Förderinstitutionen (z.B. Filmförderung, BRIDGE) u.a.m. Ergänzt wird das Coachingangebot durch verschiedene Netzwerkaktivitäten.

The program is also suitable for English speakers.

<https://www.hslu.ch/de-ch/design-kunst/ueber-uns/smart-up/>

Dozierende

Dagmar Steffen

Kompetenzfelder

Kreatives Unternehmertum

Eintrittsvoraussetzungen

Interesse an beruflicher Selbstständigkeit oder eigener Unternehmensgründung, Zuverlässigkeit, Verbindlichkeit.

MASTER

FACHMODULE

**MASTER
DESIGN
DIGITAL IDEATION
ECO-SOCIAL DESIGN
SERVICE DESIGN**

Fokusmodul 2

DK.MA_AD_201.F2501

Focus modules are 20 short 2 day classes and workshops covering a wide range of subjects from research, design, foundations, futures, services, interactions, and sustainability. As a supplement to the core module, they offer advanced, elective options to deepen individual aspects of the thematic clusters. The individual courses are described separately. Based on the course descriptions, fulltime students register for six out of 20 courses, part-time students for three out of 20 courses. A course includes 12 hours of contact teaching and 33 hours of self-study.

Semester

2

Date

19.–23. May 2025

Lecturers

Andreas Unteidig, Bianca Herlo, Christoph Fischer, Christian Schneider, Christoph Zellweger, Gabriele Fackler, James Dudley, Jan-Christoph Zoels, Karin Fink, Marco Steinberg, Robert Bossart, Samuel Frei, Silke Zöllner, Simon de Diesbach, Yaniv Steiner, N.N.

Modultype

Core

Credits

9

MyCampus

DK.MA_AD_201.F2501 ↗

+Research Design 1

DK.MA_AD_205.F2501

The module provides an in-depth insight into current research projects at the Department of Design, Film and Art. Students gain knowledge of the current state of research at the department in various disciplines/fields. They learn about relevant research and research methods and how to use them within a framework appropriate to their areas of expertise. At the same time, the module is tailored to specific questions and problems of Master's and research projects and can be applied individually to your own topics. Within the thematic framework of the module, students have the option – after individual consultation with the module leader – to develop their own topics for the Master's thesis. Potential research topics will be communicated towards the end of the fall semester.

Semester

2

Date

17. February – 27. June 2025

Lecturers

N.N.

Modul type

Related

Credits

2

MyCampus

[DK.MA_AD_205.F2501 ↗](#)

Kernmodul Design 2

DK.MA_AD_210.F2501

Based on the design vision and the identified goal of the personal project (Coremodule 1), the students develop an appropriate research and project plan related to a conceptual framework. Therefore, a methodological skill-set is developed, which integrates stakeholder interactions to plan knowledge creation in the process. Finally, the targeted value creation through design is initiated, explored, and critically evaluated. The goal is the understanding of design strategies with economic and socio-cultural interdependencies of design interventions to develop one's design project effectively, based on a conceptual argument and with a critical approach to state-of-the-art references. The module is organized around themes: Design Vision 1 (3 teaching sessions), Exploration 1 (3 teaching sessions), Question-led Process 1 (3 teaching sessions), and Outlook (1 teaching session).

Semester

2

Date

17. February – 27. June 2025

Lecturers

Robert Bossart, Klaus Marek, N.N.

Modultype

Core

Credits

6

MyCampus

DK.MA_AD_210.F2501 ↗

Kernmodul Service Design 2

DK.MA_AD_211.F2501

In the Service Design Core Module 2, as a student you acquire knowledge about advanced terms, theories, models of service design processes, their phases, and the corresponding methods and tools. You learn to apply methods in practice as you prepare for your project. In addition, you develop an understanding of service design in the development and implementation of strategic goals and policies. You gain an understanding of the role of services in achieving sustainable outcomes.

The module is organized around three themes:

1. Service Design Basics
2. Leading Conversations
3. Service Design for People, Public and Planet

Semester

2

Date

17. February – 27. June 2025

Lecturers

Andrew Polaine, Daniele Catalanotto

Modultype

Core

Credits

6

MyCampus

DK.MA_AD_211.F2501 ↗

Kernmodul Digital Ideation 2

DK.MA_AD_212.F2501

This module focuses on three thematic clusters: User Experience 2, Computer Science 2 and Interaction Design 2. 3 sessions User Experience, 3 sessions Computer Science, 3 sessions Interaction Design, 1 Overview lecture Futures in Digital Ideation. Using practical examples and their own project, students define a project-related design process and apply it directly according to the phases of the chosen process.

Semester

2

Date

17. February – 27. June 2025

Lecturers

Gabriele Fackler, N.N.

Modultype

Core

Credits

6

MyCampus

DK.MA_AD_212.F2501 ↗

Kernmodul Eco-Social Design 2

DK.MA_AD_213.F2501

This module will expand Eco-Social Design (ESD) as an emerging design paradigm committed to sustainable development and scientifically grounded in a transdisciplinary approach. The module will allow students to develop theoretical and practical competencies in interdisciplinary and systemic ways of thinking and working, and provide frameworks to inform, guide and reflect on corresponding, practical design projects. The module comprises three main thematic clusters: The cluster “Self” focuses on individual habits, routines, practices, and mental models. In the “commons” cluster, students analyze and map the dynamics of complex stakeholder systems and explore causes, effects, and ways of dealing with some of the most pressing issues of the 21st century from socio-political and socio-economic perspectives. The “planet” cluster offers students the opportunity to develop a sound understanding of natural systems in general and gain specific insights into the topics of climate, biodiversity, and natural resources.

Semester

2

Date

17. February – 27. June 2025

Lecturers

Andreas Unteidig, Karin Fink

Modultype

Core

Credits

6

MyCampus

DK.MA_AD_213.F2501 ↗

Projektmodul 2

DK.MA_AD_220.F2501

Project module 2 (PM2) deepens the understanding of devising, conducting, and managing design projects in complex settings with a strong focus on developing a sound research basis. The module builds on the following cornerstones:

- Exposé and kick-off research thesis: A research- and evidence-based text critically discussing the context of the final thesis project. Students might decide to collaborate on their thesis project.
- Potential thesis project: Throughout PM2, students will explore and translate research insights into ideas, concepts, and prototypes of relevant aspects of their field of interest. It is recommended that these experiments be designed to substantially impact the research thesis.
- Atelier days: Faculty supports the individual project during weekly atelier days.
- Presentation showcasing research questions, insights, processes, concepts, and prototypes of the personal or collaborative design project.

Semester

2

Date

17. February – 27. June 2025

Lecturers

Andreas Unteidig, Andrew Polaine, Axel Vogelsang, Bianca Herlo, Christoph Zellweger, Daniele Catalanotto, Gabriele Fackler, Karin Fink, Jan-Christoph Zoels, Meri Zirkelbach, Robert Bossart, N.N.

Modul type

Core

Credits

4

MyCampus

DK.MA_AD_220.F2501 ↗

Forschungsperspektiven

DK.MA_AD_222.F2501

Building on the foundation laid in the “Design Perspectives” module, the “Research Perspectives” module aims to deepen students’ understanding of research methodologies, focusing on their application within the design field and enhancing their academic writing skills. In a series of morning sessions, faculty members, researchers from across the different competence centers, and invited experts will prepare students for the rigors of academic research and writing, which are crucial for their thesis work and future scholarly endeavors. The sessions will include lectures, workshops, small group projects, peer feedback, and writing clinics.

Semester

2

Date

17. February – 27. June 2025

Lecturers

Andrew Polaine, Andreas Unteidig, Gabriele Fackler, Jan-Christoph Zoels, Meri Zirkelbach, Minh-Nguyet Le, Robert Bossart, N.N.

Modultype

Core

Credits

3

MyCampus

DK.MA_AD_222.F2501 ↗

Connect Projekt 2

DK.MA_AD_223.F2501

“Connect projects” are two-week innovation workshops where MA Design faculty and students collaborate with industry partners, start-ups, non-profits, or institutions. The workshops consist of one week of ideation and one week of prototyping, aimed at developing future product, service, and interface concepts through intense and agile processes.

The design brief is jointly developed to ensure its relevance to the company and to meet the educational requirements of the Hochschule Luzern Design Film Kunst. Participating students provide new concepts and approaches to the partner, while gaining experience in rapid design research and solutions for companies, non-profits, or institutions.

These projects are led by an MA Design faculty member and visiting faculty, with partners participating in briefings, reviews, or sending full-time participants to the workshop to facilitate the exchange of lateral design knowledge.

Semester

2

Date

31. March – 10. April 2025

Lecturers

Axel Vogelsang, Andreas Unteidig, Christoph Zellweger, Karin Fink, N.N.

Modultype

Core

Credits

3

MyCampus

DK.MA_AD_223.F2501 ↗

Prototyping Modul 2

DK.MA_AD_224.F2501

In this module, students deepen their practical research of their thesis project. The workshop introductions provide them access to the specialised workshop facilities of the Department of Design & Art at the Lucerne University of Applied Sciences and Arts. They receive input from specialised lecturers on fabrication-, design- and prototyping processes. They experiment systematically and process-oriented to evaluate their design approaches and solutions. Individual coaching sessions and peer group presentations support the process-oriented evaluation process. They document and reflect on their work processes. The students choose one out of four specialised labs. The labs support exploratory experimentation with materials / process sampling (Material Sampling Lab), process- and solution-oriented prototyping / 3D sketching / mock-ups (Dirty Prototyping Lab), digital experimentation / physical computing and prototyping (Digital Prototyping Lab), exploring narratives through visual media (Storytelling Lab).

Semester

2

Date

17. February – 27. June 2025

Lecturers

Christoph Zellweger, Meri Zirkelbach, Samuel Frei, Simon de Diesbach, N.N.

Modul type

Core

Credits

3

MyCampus

DK.MA_AD_224.F2501 ↗

Design Thesis

DK.MA_AD_413.F2501

Building on the research thesis's findings, insights, and outcomes, the design thesis addresses relevant contemporary issues with the means of design. The master's design thesis can either answer an urgent problem, investigate complex challenges or explore the potential of specific materials, artefacts, practices, and systems. The research and development process takes place in close exchange with relevant stakeholders. Cooperation with external partners from business, research, society or politics is welcome. In consultation with the lecturers, students develop the objectives, ideas, concepts, designs and prototypes for the final master's thesis. The master's design thesis concludes with a presentation and is exhibited as part of the annual degree show. The module includes planning, construction, supervision, and dismantling of the exhibition. Collaborative MA projects between two or more students are welcome. Individual contributions of each student need to be made explicit.

Semester

4

Date

17. February – 27. June 2025

Lecturers

Andreas Unteidig, Andrew Polaine, Axel Vogelsang, Bianca Herlo, Christoph Zellweger, Daniele Catalanotto, Gabriele Fackler, Karin Fink, Jan-Christoph Zoels, Meri Zirkelbach, Robert Bossart, N.N.

Modultype

Core

Credits

21

MyCampus

DK.MA_AD_413.F2501 ↗

Forschungsthesis 2

DK.MA_AD_415.F2501

In this module, the student synthesizes learnings made from the prototyping module as well as the design thesis and reflects them vis-à-vis their research thesis. As a result, the student presents a comprehensive document comprised of the research thesis, the documented design project as well as a final chapter offering reflections on the overall process as well as an outlook. The work carried out in this module is supported by the “Thesis Colloquium” module.

Semester

4

Date

17. February – 27. June 2025

Lecturers

Andreas Unteidig, Andrew Polaine, Axel Vogelsang, Bianca Herlo, Dagmar Steffen, Daniele Catalanotto, Hans Kaspar Hugentobler, Jan-Christoph Zoels, Karin Fink, Meri Zirkelbach, Minh-Nguyet Le, Teresa Palmieri, N.N.

Modultype

Core

Credits

3

MyCampus

DK.MA_AD_415.F2501 ↗

Thesis Kolloquium 2

DK.MA_AD_416.F2501

The module complements the design thesis module, cultivating reflection and discourse surrounding students' work processes. The colloquium builds on and extends the Thesis Colloquium 1 in a recurring group engagement within a cohesive student cohort. The colloquium facilitates collaborative dialogue and mutual support toward advancing students' thesis projects by leveraging prior learnings.

Semester

4

Date

17. February – 27. June 2025

Lecturers

Andreas Unteidig, Andrew Polaine, Axel Vogelsang, Bianca Herlo, Christoph Zellweger, Daniele Catalanotto, Gabriele Fackler, Karin Fink, Jan-Christoph Zoels, Meri Zirkelbach, Robert Bossart, N.N.

Modultype

Core

Credits

3

MyCampus

DK.MA_AD_416.F2501 ↗

Innovatoren Modul 2

DK.MA_AD_418.F2501

What is the impact of design and how can it be measured? Who defines the goals to be achieved, and what happens if design misses its mark or leads to unforeseen consequences? How are successes and failures addressed and communicated? (dgtf conference 2024)

The Innovators module brings students together with innovative partners from local industries, start-ups, research, or service providers through guest lectures, work observations, or visits. Students evaluate their thesis concepts and prototypes for impact with external practice partners.

Semester

4

Date

17. February – 27. June 2025

Lecturers

N.N.

Modultype

Core

Credits

3

MyCampus

DK.MA_AD_418.F2501 ↗

**MASTER
FILM
ANIMATION**

ANI Project 1 Development

DK.MA_AF_100.F2501

In this module, students independently develop their practical Master's thesis, mentored by the lecturers and lecturers of the degree program. Depending on the content and intended format of the project, students define their project through creative and narrative testing, and critical variant building and they develop the story, work processes, objectives, and initial implementation options for their artistic and creative project work. The project work is accompanied by the lecturers in the form of regular individual mentoring sessions or discussions in small groups with peer feedback. In interim critiques and monthly reviews, the project status is presented to teachers and fellow students for discussion during the semester. If necessary, the coaches use special exercises and tasks to promote the further development of methodological and/or technical skills in the respective process stage. The transfer of theoretical knowledge and practical skills is continuously reviewed and reflected upon in coaching sessions.

The module is divided into several consecutive courses and begins with an introduction to the study path of the first two semesters and short inputs from the main lecturers. The courses are in detail: Story & content development, Design /World building, Sound pipeline, and Storyboard.

Courses are based on introductory inputs and the subsequent transfer to the student's own project. The second phase is a mentored self-study.

Semester

1

Date

17. February – 27. June 2025

Lecturers

Jochen Ehmann, Tina Ohnmacht, Anja Kofmel

Modul type

Core

Credits

18

MyCampus

DK.MA_AF_100.F2501 ↗

DOC Project 1

DK.MA_AF_101.F2501

Mentoring and discussion-based module with a predominant proportion of self-study to lay the foundation for the individually defined Master's project as author. Students define the field in which they would like to locate their Master's thesis and define it with a broad research of the topic, the cinematic subject area and the technique(s) aimed at the later realization of the project. They practice their ability to criticize the projects of others as well as the constructive use of feedback as part of their own development. The content of the courses include: creativity techniques; development of the narrative core of a project; working with references; character development; protagonist research; location research; visualization strategies; writing of film-specific texts for dialogues and off-commentaries, as well as towards a financial dossier (Script/Treatment).

Semester

1

Date

17. February – 27. June 2025

Lecturers

Robert Müller, Christina Zimmermann, Sonja Kilbertus, Marine Hugonnier, Fred Truniger

Modultype

Core

Credits

15

MyCampus

DK.MA_AF_101.F2501 ↗

DOC Coaching A

DK.MA_AF_102.F2501

Individually scheduled meetings with coaches and group-mentorings.

Semester

1

Date

17. February – 27. June 2025

Lecturers

Robert Müller, Christina Zimmermann, Sonja Kilbertus,
Marine Hugonnier

Modultype

Core

Credits

3

MyCampus

DK.MA_AF_102.F2501 ↗

Animation Theory Craft Praxis A

DK.MA_AF_103.F2501

Animation Theory Craft Practice A focuses on the themes of animation as a medium, an art, a narrative device, and a mode of reflection. It imparts knowledge from various areas of subject-specific theory and history combined with artistic and creative practice. The module involves guest teachers who are renowned and experienced professionals in the field to support the practical orientation. In courses and individual mentoring, practitioners provide insight into their professional fields and incite reflection, exemplified with examples and case studies. This programme is complemented by the film club with cross-semester viewing and discussion of relevant film examples as well as AniTalks.

Semester

1

Date

17. February – 27. June 2025

Lecturers

Tina Ohnmacht, Jochen Ehmann, Jeroen Visser, Stefanie Bräuer, Guests

Modultype

Core

Credits

3

MyCampus

[DK.MA_AF_103.F2501 ↗](#)

Documentary Experimental A

DK.MA_AF_104.F2501

The module focuses on the themes of narration and reflection. It imparts knowledge from various areas of subject-specific theory and history combined with artistic and creative practice. Lecturers from different professional fields support this practical orientation and especially the independent, variable professional orientation of the students. Theoreticians and practitioners provide insights into the reflexive style of thinking in their respective fields and exemplify it with cases from their professional experience. This programme is complemented by the film club with viewing and discussing relevant films.

Semester

1

Date

17. February – 27. June 2025

Lecturers

Fred Truniger, Florian Krautkrämer, Carlos Isabel, Thais Odermatt, Jeroen Visser, Gäste

Modultype

Core

Credits

4

MyCampus

DK.MA_AF_104.F2501 ↗

Documentary Experimental Reference

DK.MA_AF_105.F2501

The module Framework Reference provides an overview as well as an in-depth examination of film and media history. Students select a defined number of films, media and artistic works from a list structured according to historical and genre-specific aspects. The audiovisual works to be viewed are representative of different genres and historical periods; their aesthetic characteristics, contents and contexts are discussed in two commentaries and an oral exam after viewing.

Semester

1

Date

17. February – 27. June 2025

Lecturers

Fred Truniger

Modultype

Core

Credits

2

MyCampus

DK.MA_AF_105.F2501 ↗

Transfer A

DK.MA_AF_109.F2501

The transfer module is individually composed of courses that are either shared with other fields of study, carried out with external partners, or in the form of an exchange or internship, or as additional practical projects. Part of the transfer module can be an additional project related to a subject area in the field of animation. The module courses and/or projects expand the knowledge and competencies from the core of the education or in connection with the self-chosen Master's project.

Semester

1

Date

17. February – 27. June 2025

Lecturers

Gäste und Dozierende des MA Film

Modultype

Related

Credits

3

MyCampus

DK.MA_AF_109.F2501 ↗

Experiment

DK.MA_AF_110.F2501

The module Experiment forms a space decoupled from the logic and chronology of the individual Master's project, in which freedom is created for creative experiments and interdisciplinary cooperation. Teachers from the MA Film and external lecturers from different professional fields teach new media technologies and design. The students work in small groups on conceiving and realising a self-selected a/v project on the respective semester topic. The focus is on interdisciplinary practical relevance, acquiring new technical and creative competencies and developing self-learning skills supporting the student's individual professional fields.

Semester

1

Date

14.–24. April 2025

Lecturers

Elke Rentemeister, Guests

Modultype

Related

Credits

4

MyCampus

DK.MA_AF_110.F2501 ↗

Bridge A

DK.MA_AF_111.F2501

The module Bridge A is an elective module that can be defined by the programme management as necessary additional work so that lateral entrants to the Master's programme fulfill the entry requirement for the MA Film | Animation programme. The content of the module depends on the skills of the candidate and the framework conditions of an outlined, self-defined Master's project. It is discussed and determined individually with the student. Fulfillment of the module takes place in the first semester of the degree programme (in exceptional cases, this deadline can be extended to two semesters) and is assessed at the end-of-semester presentation of the project module.

Semester

1

Date

17. February – 27. June 2025

Lecturers

N.N. (Gäste)

Modultype

Minor

Credits

3

MyCampus

DK.MA_AF_111.F2501 ↗

Focus A

DK.MA_AF_112.F2501

In this module, students work independently on their individual Master's project under the guidance of the lecturers and teaching assistants of the degree programme.

Semester

1

Date

17. February – 27. June 2025

Lecturers

Jochen Ehmann, Tina Ohnmacht, Anja Kofmel, Robert Müller, Christina Zimmermann, Sonja Kilbertus, Marine Hugonnier, Fred Truniger

Modultype

Minor

Credits

10

MyCampus

[DK.MA_AF_112.F2501 ↗](#)

ANI Project 2 Design

DK.MA_AF_200.F2501

ANI Project 2 Design is a guided, mentor-based module with considerable levels of independent study and practice. The module continues the work of the first semester until the submission of a production dossier / project portfolio and a first audio-visual rendering of their project (animatic or similar preproduction step). It thus comprises the pre-production of the self-chosen Master's project. The module prepares the production of a financing dossier and accompanies the project's development in the search for potential external producer(s). An introduction to distribution includes audiences into the production process. The intensive supervision in the module is based on introductory inputs and the subsequent individual implementation in the self-selected project. The second phase is a mentored self-study.

The module is divided into several consecutive courses. Courses are in detail: Producing, Pitching, Animatic/Editing/Layout.

Courses are based on introductory inputs and the subsequent transfer to the student's own project. The second phase is a mentored self-study.

Semester

2

Date

17. February – 27. June 2025

Lecturers

Tina Ohnmacht, Jochen Ehmann, Gerd Gockell, Anja Kofmel

Modultype

Core

Credits

18

Entry requirements

DK.AF_ANI Project 1 Development

MyCampus

DK.MA_AF_200.F2501 ↗

DOC Project 2

DK.MA_AF_201.F2501

According to their individual study path the students define and plan the self-selected master's project. They do in-depth research in the chosen topic and technique or develop their project until the financing dossier is ready to be presented to prospective producers. Further development includes creative and/or narrative tests as well as formal or narrative variations to develop the audiovisual language for the project. Storyboarding, scripting or the writing of a treatment and the further development of the ability to mutual feedback among the students are also part of this semester. Mentoring from external experts can be organized in consultation with the head of the MA Film. The written and practical master thesis is developed integratively or the separation of the two parts of the project is adequately explained.

Semester

2

Date

17. February – 27. June 2025

Lecturers

Robert Müller, Christina Zimmermann, Sonja Kilbertus,
Marine Hugonnier, Fred Truniger

Modultype

Core

Credits

15

MyCampus

DK.MA_AF_201.F2501 ↗

DOC Coaching B

DK.MA_AF_202.F2501

Individually scheduled meetings with coaches and group-mentorings.

Semester

2

Date

17. February – 27. June 2025

Lecturers

Robert Müller, Christina Zimmermann, Sonja Kilbertus,
Marine Hugonnier

Modultype

Core

Credits

3

MyCampus

DK.MA_AF_202.F2501 ↗

Animation Theory Craft Praxis B

DK.MA_AF_203.F2501

Animation Theory Craft Practice B focuses on the themes of animation as a medium, an art, a narrative device and a mode of reflection. It imparts knowledge from various areas of subject-specific theory and history combined with artistic and creative practice. The module involves guest teachers who are renowned and experienced professionals in the field to support the practical orientation. In courses and individual mentorings, practitioners provide insight into their professional fields and intice reflection, exemplified with examples and case studies. This programme is complemented by a series of AniTalks, the film club with cross-semester viewing and discussion of relevant film examples as well as AniTalks as well as an excursion to an international film festival.

Semester

2

Date

17. February – 27. June 2025

Lecturers

Tina Ohnmacht, Jochen Ehmann, Guests

Modultype

Core

Credits

4

MyCampus

DK.MA_AF_203.F2501 ↗

Animation Theory Craft Praxis Reference

DK.MA_AF_204.F2501

The module Framework Reference provides an overview as well as an in-depth examination of film and media history. Students select a defined number of films, media and artistic works from a list structured according to historical and genre-specific aspects. The audiovisual works to be viewed are representative of different genres and historical periods; their aesthetic characteristics, contents and contexts are discussed in two commentaries and an oral exam after viewing.

Semester

2

Date

17. February – 27. June 2025

Lecturers

Tina Ohnmacht

Modultype

Core

Credits

2

MyCampus

DK.MA_AF_204.F2501 ↗

Documentary Experimental B

DK.MA_AF_205.F2501

The module focuses on the themes of narration and reflection. It imparts knowledge from various areas of subject-specific theory and history combined with artistic and creative practice. Lecturers from different professional fields support this practical orientation and especially the independent, variable professional orientation of the students. Theoreticians and practitioners provide insights into the reflexive style of thinking in their respective fields and exemplify it with cases from their professional experience. This programme is complemented by the film club with viewing and discussing relevant films, as well as excursions to international film festivals.

Semester

2

Date

17. February – 27. June 2025

Lecturers

Fred Truniger, Florian Krautkrämer, Gäste

Modultype

Core

Credits

4

MyCampus

DK.MA_AF_205.F2501 ↗

DOC Navigating Markets: branding, networking & promotion

DK.MA_AF_206.F2501

The module is structured in two parts. The first part consists of basic inputs from the module leader and external guests. The subject of these inputs is building a freelance career, setting up studios and the requirements for professional filmmakers in employment. Content includes multi-channel profiling in social media, requirements for showreels and building a solid CV, and the tools and requirements for networking in the professional field, including the conditions for representation by agents or galleries.

The second part of the module is a mentor-led self-study. The planned master project will be used to develop a marketing strategy after graduation.

Semester

2

Date

14. May – 27. June 2025

Lecturers

Chantal Molleur, Guests

Modul type

Core

Credits

2

MyCampus

DK.MA_AF_206.F2501 ↗

Research 2

DK.MA_AF_207.F2501

Research 2 combines a writing workshop with an in-depth study of selected research methods. The students have already worked out critical aspects for their creative decisions in the first part of the module; now, they deepen their foundations by concretising possible problem areas of their audiovisual projects. From there, they develop questions for a research task, including specific subject areas, designs or theoretical media approaches. Finally, the students create a customised research plan based on the research question, the research area and the intended problem solution and describe it comprehensibly in an exposé.

Semester

2

Date

17. February – 27. June 2025

Lecturers

Elke Rentemeister, Marcy Goldberg, Florian Krautkrämer,
Fred Truniger, Tina Ohnmacht

Modultype

Core

Credits

6

MyCampus

[DK.MA_AF_207.F2501 ↗](#)

+Research Film 1

DK.MA_AF_208.F2501

The module provides an in-depth insight into current research projects at the Department of Design, Film and Art. Students gain knowledge of the current state of research at the department in various disciplines/fields. They learn about relevant research and research methods and how to use them within a framework appropriate to their areas of expertise. At the same time, the module is tailored to specific questions and problems of Master's and research projects and can be applied individually to your own topics. Within the thematic framework of the module, students have the option – after individual consultation with the module leader – to develop their own topics for the Master's thesis.

Semester

2

Date

19.–23. May 2025

Lecturers

N.N. (Gäste: Members of the CCVN)

Modultype

Related

Credits

2

MyCampus

DK.MA_AF_208.F2501 ↗

Transfer B

DK.MA_AF_210.F2501

The transfer module is individually composed of courses that are either shared with other fields of study, carried out with external partners, or in the form of an exchange or internship, or as additional practical projects. Part of the transfer module can be an additional project related to a subject area in the field of animation. The module courses and/or projects expand the knowledge and competencies from the core of the education or in connection with the self-chosen Master's project.

Semester

2

Date

17. February – 27. June 2025

Lecturers

Gäste und Dozierende des MA Film

Modultype

Related

Credits

3

MyCampus

DK.MA_AF_210.F2501 ↗

Focus B

DK.MA_AF_212.F2501

In this module, students work independently on their individual Master's project under the guidance of the lecturers and teaching assistants of the degree programme.

Semester

2

Date

17. February – 27. June 2025

Lecturers

Jochen Ehmann, Tina Ohnmacht, Anja Kofmel, Robert Müller, Christina Zimmermann, Sonja Kilbertus, Marine Hugonnier, Fred Truniger

Modultype

Minor

Credits

10

MyCampus

DK.MA_AF_212.F2501 ↗

DOC Project 3

DK.MA_AF_301.F2501

According to the individual study path, the pre-production of the master's project takes place, and the feasibility is checked. For this purpose, an implementation plan is developed, and any script or storyboard is completed. The implementation plan defines the work steps, the deployment planning of any project employees, and a budget plan. The feasibility is proven, among other things, through editing or implementation tests so that the project can be completed in the last semester.

In the concept path the development or revision of the script/manuscript and the writing of an author's, director's or artist's statement, as well as pre-production (team recruitment, implementation planning, calculation if necessary) for the realisation of a teaser, a prototype or equivalent audiovisual "proof of concept" is the focus of the semester.

Semester

3

Date

17. February – 27. June 2025

Lecturers

Robert Müller, Christina Zimmermann, Sonja Kilbertus, Marine Hugonnier, Fred Truniger

Modultype

Core

Credits

15

MyCampus

DK.MA_AF_301.F2501 ↗

**MASTER
KUNST**

StudioLab Praxis 2

DK.MA_AK_200.F2501

Das StudioLab Praxis ist eine inhaltlich fokussierte integral funktionierende kollaborative Werkstatt an der Schnittstelle zwischen gemeinsamer Projektarbeit und individueller künstlerischer Praxis. Dafür steht ein gemeinsam genutztes Atelier zur Verfügung. Im StudioLab Forum werden die gemeinsamen Themen, Fragestellungen und Vorgehensweisen entwickelt und koordiniert. Die Studierenden arbeiten im Atelier des StudioLab kontinuierlich an eigenen und/oder gemeinsamen Projekten. In Kolloquien finden Präsentation und Diskussionen der Ergebnisse aus aktuellen Untersuchungen und laufenden Projekten statt. Im Rahmen von Workshops wird gemeinsam an praxisbezogenen Teilen der Untersuchungen und Experimenten gearbeitet. Für die Umsetzung von grösseren Projekten mit externen Kooperationspartnern bilden sich Agenturen, die je nach Bedarf und nach einem eigenen Zeitplan arbeiten. Im Rahmen vom StudioLab Day wird die Arbeit der StudioLabs und die Ergebnisse der künstlerischen Praxis der Studierenden regelmässig an eine interessierte Öffentlichkeit vermittelt. Die im Rahmen des StudioLab Praxis beforschten und bearbeiteten Inhalte werden laufend dokumentiert und in angemessener Form archiviert und publiziert. Den Studierenden stehen für individuelle Besprechungen und Beratungen persönliche Sprechstunden zur Verfügung.

Semester

2

Datum

19. Februar – 15. Juni 2025

Dozierende

Marina Belobrovaja, Lena Eriksson, Sabine Gebhardt Fink, René Gisler, Jean-Pierre Grüter, Simon Kindle, Jerome Ming, Varsha Nair, Nika Spalinger, Peter Spillmann, Monica Studer / Christoph van den Berg, Klodin Erb und Gäste

Modultyp

Pflicht

Credits

9

MyCampus

DK.MA_AK_200.F2501 ↗

StudioLab Reflexion 2

DK.MA_AK_201.F2501

Das Modul dient der gemeinsamen Erarbeitung eines Überblicks über den aktuellen Stand von Praxis und Debatten im inhaltlichen Feld des StudioLab und des gewählten Majors und bietet Gelegenheit, Recherche und Forschungsmethoden kennen und anwenden zu lernen, die auf die spezifischen Frage- und Problemstellungen des StudioLab und des Majors zugeschnitten sind. Im Rahmen des Moduls werden eigene Fragestellungen für die schriftlichen Master-Thesis entwickelt.

Im Modul StudioLab Reflexion werden die Themen des StudioLab durch gemeinsame Recherche, gemeinsames Literaturstudium und die Evaluierung und Diskussion von Best Practice-Projekten reflektiert, weiterentwickelt und auf den gewählten Major (MAPS, CIP und MAT) bezogen vertieft. Dabei werden unterschiedliche Recherche-, Sammlungs- und praxisbasierte Forschungsmethoden erprobt, gemeinsames Textstudium praktiziert sowie Strategien der Dokumentation und Archivierung reflektiert.

Semester

2

Datum

19. Februar – 15. Juni 2025

Dozierende

Marina Belobrovaja, Lena Eriksson, Sabine Gebhardt Fink, René Gisler, Jean-Pierre Grüter, Elisabeth Nold Schwartz, Silvia Henke, Jerome Ming, Varsha Nair, Nika Spalinger, Peter Spillmann, Monica Studer / Christoph van den Berg, Stephan Wittmer, Klodin Erb und Gäste

Modultyp

Pflicht

Credits

3

MyCampus

DK.MA_AK_201.F2501 ↗

Diskurs 2

DK.MA_AK_202.F2501

Im Modul Diskurs werden Theorien und Fragestellungen entweder aus den Feldern Art in Public Spheres oder Critical Image Practices und künstlerische Vermittlung gemeinsam erarbeitet und vertieft; je nach gewähltem Major. Relevante Positionen, Texte und Debatten werden recherchiert und auch zeitlich kontextualisiert. Forschungsmethoden werden angewendet aus den Critical Visual Studies und künstlerischer Forschung wie auch Critical Cultural Studies und Performance Studies. Sozial- und Selbstkompetenzen werden durch Kollaboration, Dialogformate und Diskurskompetenz entwickelt. Kenntnisse aktueller Diskurse, aber auch von Methoden und Strategien im Bereich Art in Public Spheres oder Critical Image Practices wurden erarbeitet. Im Zentrum steht ein selbstgesteuertes und ermächtigtes Arbeiten und Forschen, auch in kollektivem Austausch. Die Diskurse unterstützen die Entwicklung einer eigenen künstlerischen Forschungsarbeit – auch in Kollaboration oder Co-Autorschaft.

Semester

2

Datum

20. Februar – 15. Mai 2025

Dozierende

Marina Belobrovaja, Sabine Gebhardt Fink, Elisabeth Nold Schwartz, Silvia Henke, Rachel Mader, Peter Spillmann, Monica Studer / Christoph van den Berg und Gäste

Modultyp

Pflicht

Credits

9

MyCampus

DK.MA_AK_202.F2501 ↗

Berufsfeldpraxis 2

DK.MA_AK_203.F2501

Im Modul Berufsfeldpraxis werden Agent:innen, Institutionen oder Personen für Kooperations- und Praxiserfahrungen in die eigene Praxis involviert. Damit soll zielgerichtet und in direktem Austausch mit Praktiker:innen das eigene Berufsbild Künstler:in mittels einer situierten Praxis erlernt werden. Lerninhalte sind: Die Erweiterung und Vertiefung der Praxiskenntnisse, Zusammenarbeit und Projektkompetenz, Fähigkeit zum Agieren in gesellschaftsrelevanten Kontexten und Kollaborationen.

Semester

2

Datum

25. Februar – 6. Mai 2025

Dozierende

Lena Eriksson und Gastdozierende

Modultyp

Pflicht

Credits

7

MyCampus

DK.MA_AK_203.F2501 ↗

Transfer 2

DK.MA_AK_204.F2501

Im Transfermodul werden Methoden, Medien und Verfahren anderer Fachbereiche thematisiert und angewendet. Die Studierenden lernen so transdisziplinäres Arbeiten, Methodenkompetenz, fachspezifisches Wissen und Sozial- wie Selbstkompetenzen im transdisziplinären Dialog.

Semester

2

Datum

18.–25. Februar 2025

Dozierende

Wird im Modulprogrammhandbuch kommuniziert.

Modultyp

Wahl

Credits

3

MyCampus

DK.MA_AK_204.F2501 ↗

+Research Kunst 1

DK.MA_AK_205.F2501

The module provides an in-depth insight into current research projects at the Department of Design, Film and Art. Students gain knowledge of the current state of research at the department in various disciplines/fields. They learn about relevant research and research strategies and how to use them within a framework appropriate to their areas of expertise. At the same time, the module is tailored to specific questions and problems of Master's and research projects. Specific insights into practice based research in art, design, film. Within the thematic framework of the module, students have the option – after individual consultation with the module leader – to develop their own topics for the Master's thesis.

Semester

2

Date

13.–17. January 2025

Modul type

Related

Credits

2

MyCampus

[DK.MA_AK_205.F2501 ↗](#)

StudioLab Praxis 2

DK.MA_AT_200.F2501

Das StudioLab Praxis ist eine inhaltlich fokussierte integral funktionierende kollaborative Werkstatt an der Schnittstelle zwischen gemeinsamer Projektarbeit und individueller künstlerischer Praxis. Dafür steht ein gemeinsam genutztes Atelier zur Verfügung. Im StudioLab Forum werden die gemeinsamen Themen, Fragestellungen und Vorgehensweisen entwickelt und koordiniert. Die Studierenden arbeiten im Atelier des StudioLab kontinuierlich an eigenen und/oder gemeinsamen Projekten. In Kolloquien finden Präsentation und Diskussionen der Ergebnisse aus aktuellen Untersuchungen und laufenden Projekten statt. Im Rahmen von Workshops wird gemeinsam an praxisbezogenen Teilen der Untersuchungen und Experimenten gearbeitet. Für die Umsetzung von grösseren Projekten mit externen Kooperationspartnern bilden sich Agenturen, die je nach Bedarf und nach einem eigenen Zeitplan arbeiten. Im Rahmen vom StudioLab Day wird die Arbeit der StudioLabs und die Ergebnisse der künstlerischen Praxis der Studierenden regelmässig an eine interessierte Öffentlichkeit vermittelt. Die im Rahmen des StudioLab Praxis beforschten und bearbeiteten Inhalte werden laufend dokumentiert und in angemessener Form archiviert und publiziert. Den Studierenden stehen für individuelle Besprechungen und Beratungen persönliche Sprechstunden zur Verfügung.

Semester

2

Datum

19. Februar – 15. Juni 2025

Dozierende

Marina Belobrovaja, Lena Eriksson, Sabine Gebhardt Fink, René Gisler, Jean-Pierre Grüter, Simon Kindle, Jerome Ming, Varsha Nair, Nika Spalinger, Peter Spillmann, Monica Studer / Christoph van den Berg, Klodin Erb und Gäste

Modultyp

Pflicht

Credits

9

MyCampus

DK.MA_AT_200.F2501 ↗

StudioLab Reflexion 2

DK.MA_AT_201.F2501

Das Modul dient der gemeinsamen Erarbeitung eines Überblicks über den aktuellen Stand von Praxis und Debatten im inhaltlichen Feld des StudioLab und des gewählten Majors und bietet Gelegenheit, Recherche und Forschungsmethoden kennen und anwenden lernen, die auf die spezifischen Frage- und Problemstellungen des StudioLab und des Majors zugeschnitten sind. Im Rahmen des Moduls werden eigene Fragestellungen für die schriftlichen Master-Thesis entwickelt.

Im Modul StudioLab Reflexion werden die Themen des StudioLab durch gemeinsame Recherche, gemeinsames Literaturstudium und die Evaluierung und Diskussion von Best Practice-Projekten reflektiert, weiterentwickelt und auf den gewählten Major (MAPS, CIP und MAT) bezogen vertieft. Dabei werden unterschiedliche Recherche-, Sammlungs- und praxisbasierte Forschungsmethoden erprobt, gemeinsames Textstudium praktiziert sowie Strategien der Dokumentation und Archivierung reflektiert.

Semester

2

Datum

19. Februar – 15. Juni 2025

Dozierende

Marina Belobrovaja, Lena Eriksson, Sabine Gebhardt Fink, René Gisler, Jean-Pierre Grüter, Elisabeth Nold Schwartz, Silvia Henke, Jerome Ming, Varsha Nair, Nika Spalinger, Peter Spillmann, Monica Studer / Christoph van den Berg, Stephan Wittmer, Klodin Erb und Gäste

Modultyp

Pflicht

Credits

3

MyCampus

DK.MA_AT_201.F2501 ↗

Bildungswissenschaftliche Studien Kunstpädagogik 2

DK.MA_AT_202.F2501

Im Modul bildungswissenschaftlichen Studien Kunstpädagogik erarbeiten die Studierenden das Wissen über den bildungswissenschaftlichen Hintergrund bezogen auf künstlerisches Denken und Handeln, vor welchem sie ihre fachdidaktischen Ansätze artikulieren können. Gemeinsam erarbeiten sie die theoretischen Grundlagen des Kunstunterrichts und der Kunstvermittlung. Die zeitgenössisch relevanten Diskurse der Bildungswissenschaft (Bild-, Kunst- und Biografieorientierung) werden auf ihre Gegenwarts- und Zukunftsrelevanz analysiert und bewertet. Sie erarbeiten und formulieren ihre eigene Position und kunstpädagogische Grundhaltung. Sie beforschen und reflektieren ihre Unterrichtsprojekte bezüglich der bildnerischen Denk- und Handlungsweisen zwischen Kunst und Pädagogik.

Semester

2

Datum

21. Februar – 30. Mai 2025

Dozierende

Henke Silvia, Grüter Jean-Pierre

Modultyp

Pflicht

Credits

2

MyCampus

DK.MA_AT_202.F2501 ↗

Allgemeinebildungswissenschaftliche Studien 2

DK.MA_AT_203.F2501

Teilmodul «Pädagogische Psychologie 2»

Die Studierenden erkennen und erörtern verschiedene Zugänge und Wege des Lernens,

- schätzen die Bedeutung situativ angemessenen Lehrpersonen-Handelns in Hinblick auf die Individuen und auf die Gruppenverantwortung ein, • erkennen und verstehen Risiken im Jugendalter und in der Adoleszenz,
- verfügen über handlungsleitendes Wissen, um präventiv oder begleitend intervenieren und die Jugendlichen bei Bedarf an entsprechende Fachstellen verweisen zu können.

Teilmodul «Allgemeine Didaktik 2»

Die Studierenden erwerben Fähigkeiten, Fertigkeiten und Einstellungen, um

- disziplinäre und interdisziplinäre Lernumgebungen anhand fachlicher, überfachlicher und metakognitiver Qualitätskriterien zu analysieren, • Methodenentscheidungen fachlich und didaktisch korrekt sowie pädagogisch angemessen zu begründen,
- anhand wissenschaftsorientierter Kriterien Formen der Selbst- und Fremdbeurteilung, der Lernbegleitung, des Feedback-Gebens und -Nehmens zu praktizieren,
- sich in berufsethischen Situationen fundiert zu positionieren und sich für Bildungsgerechtigkeit zu engagieren.

Semester

2

Datum

17. Februar – 30. Juni 2025

Dozierende

Arnet Jeanine (PHLU), Wildhirt Susanne (PHLU)

Modultyp

Pflicht

Credits

8

Eintrittsvoraussetzungen

- Gestalterischer oder künstlerischer BA
- DK.MA_AT_102 (DK.AT_Allgemeinebildungswissenschaftliche Studien 1)

MyCampus

DK.MA_AT_203.F2501 ↗

Fachdidaktik 2

DK.MA_AT_204.F2501

Die Studierenden erweitern ihre Kompetenzen, relevante und stufengerechte Lernziele auf der Basis eines prozess- und handlungsorientierten Unterrichts zu definieren und stellen einen Bezug zu gesellschaftsrelevanten Inhalten her. Die Unterrichtsplanung soll somit themenorientiert erfolgen und es werden Kompetenzen erworben, wie fachliche und mediale Inhalte methodisch und didaktisch mit den gesellschaftsrelevanten Themen verknüpft werden können.

Die Fachdidaktik und Kunstpädagogik des zweiten Semesters sind ebenfalls verknüpft mit Fragen der Unterrichtspraxis. Dabei wird sich die inhaltliche Planung an den vorgegebenen Lehrplänen orientieren, aber es sollen vermehrt aktuelle Themen und Inhalte aus dem Alltagsgeschehen, aus Kultur und Politik in einen künstlerischen und pädagogischen Kontext gebracht werden. Diese Fokussierung auf gesellschaftsrelevante Inhalte wird methodisch untermauert durch eine vertiefte Auseinandersetzung mit aktuellen kunstpädagogischen Diskursen.

Die fachdidaktischen und methodischen Kenntnisse werden im Kontext von verschiedenen Themenschwerpunkten, sogenannten Methodenpools und Kolloquien erweitert. Dazu stehen zusätzlich medienorientierte Kursangebote zur Verfügung, welche individuell belegt werden können.

Optional zu diesen Kursen steht das Angebot Diskurs zur Verfügung, in dem sie theoretische Kenntnisse und Methoden zu grundlegenden Positionen ihrer jeweiligen Vertiefung CIP oder MAPS erwerben können.

Die Studierenden analysieren und präsentieren ein Praktikumskonzept.

Fachdidaktische und methodische Ansätze werden von Dozierenden und von Gastdozierenden, die im Schulbetrieb stehen, vorgestellt und diskutiert.

Semester

2

Datum

21. Februar – 30. Mai 2025

Dozierende

Kindle Simon, Gastdozierende

Modultyp

Pflicht

Credits

4

MyCampus

DK.MA_AT_204.F2501 ↗

Praktikum 2

DK.MA_AT_205.F2501

Die Studierenden organisieren ihr zweites Praktikum und führen es in eigener Regie und in Absprache mit ihren Mentorierenden (Umfang 8 DL) durch. Eine Hospitation von mindestens 1 DL ist zusätzlich als verpflichtendes Element vorgesehen. Sie reflektieren ihren Umgang mit Jugendlichen im Schulkontext (Klassenführung, Lernberatung) und überprüfen die Erreichung der definierten Lernziele. Sie erproben erweiterte Formen der Prozessbeurteilung und beziehen die Schüler:innen in die Werkbesprechung und Beurteilung mit ein. Des Weiteren analysieren sie ihre methodischen Ansätze (Unterrichts- und Sozialformen, Rhythmisierung, Medieneinsatz, Zeitmanagement) und ihre Rolle im Unterricht. Sie evaluieren und erweitern ihre Auftritts- und Sprachkompetenz. Die Studierenden dokumentieren im Anschluss ihre Unterrichtsprojekte.

Die Studierenden erweitern ihre methodischen Kompetenzen eine erstellte Unterrichtsplanung im Rahmen eines prozess- und handlungsorientierten Praktikums umzusetzen, ihre Unterrichtstätigkeit zu analysieren und die Schülerarbeiten zu beurteilen. Sie analysieren und entwickeln ihre Auftritts- und Sprachkompetenz.

Semester

2

Datum

16. September 2024 – 16. Februar 2025

Dozierende

Kindle Simon, Bachman Ursula, Grüter Jean-Pierre

Modultyp

Pflicht

Credits

5

MyCampus

DK.MA_AT_205.F2501 ↗

Netzwerk 2

DK.MA_AT_206.F2501

Die Treffen aller Studierenden werden jeweils semesterweise abwechselnd von einer der Hochschulen in Bern, Basel, Zürich oder Luzern ausgerichtet und im nachfolgenden Semester von den Studierenden selbstgesteuert organisiert. Das Netzwerkmodul dauert jeweils eine Woche; der Inhalt wird von der durchführenden Schule entsprechend Kooperationsvertrag bestimmt. Die selbstgesteuerten Module nehmen das vorhergehende Thema nochmals auf.

Semester

2

Datum

2.–6. Juni 2025

Dozierende

Kindle Simon

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

2

MyCampus

DK.MA_AT_206.F2501 ↗

Transfer 2

DK.MA_AT_207.F2501

Im Transfermodul werden Methoden, Medien und Verfahren anderer Fachbereiche thematisiert und angewendet. Die Studierenden lernen so transdisziplinäres Arbeiten, Methodenkompetenz, fachspezifisches Wissen und Sozial- wie Selbstkompetenzen im transdisziplinären Dialog.

Semester

2

Datum

18.–25. Februar 2025

Dozierende

Wird im Modulprogrammhandbuch kommuniziert

Modultyp

Wahl

Credits

3

MyCampus

DK.MA_AT_207.F2501 ↗

Berufsfeldpraxis 2

DK.MA_AT_208.F2501

Im Modul Berufsfeldpraxis werden Agent:innen, Institutionen oder Personen für Kooperations- und Praxiserfahrungen in die eigene Praxis involviert. Damit soll zielgerichtet und in direktem Austausch mit Praktiker:innen das eigene Berufsbild Künstler:in mittels einer situierten Praxis erlernt werden.

Semester

2

Datum

17. Februar – 30. Juni 2025

Dozierende

Bachman Ursula

Modultyp

Wahl

Credits

3

MyCampus

DK.MA_AT_208.F2501 ↗